

300 LUGARES DE VERDAD QUE PARECEN DE MENTIRA

mr

Índice

Nada en absoluto es fabuloso en el mundo. Todo cuanto parece mágico tiene en realidad un fundamento absolutamente verdadero.

MÁXIMO GORKI

Antes del descubrimiento de Australia, las personas del Viejo Mundo estaban convencidas de que todos los cisnes eran blancos, una creencia irrefutable, pues parecía que las pruebas empíricas la confirmaban en su totalidad.

Lo que sostenéis en vuestras manos, a pesar de su aspecto, no es un libro. Huele a libro. Lo podéis comprobar si os lo acercáis a la nariz. Incluso sabe a libro. Eso no es necesario que lo comprobéis. También presenta infinidad de manchas de tinta, como en los libros. Pero no es un libro. A pesar de que todas las pruebas apuntan a ello, no, no se trata de un libro. Lo que sostenéis en vuestras manos son unas gafas, unas antiparras, unas lentes que enfocan lo cercano y lo lejano, un microscopio y un telescopio. Todo eso es lo que sostenéis en vuestras manos.

Tal vez no lo veáis todavía. Tal vez vuestros ojos sigan percibiendo un sencillo libro. Eso es porque aún no habéis leído el libro. El libro es un libro hasta el momento en que se concluye su lectura. Entonces, y solo entonces, el libro se metamorfosea. Convirtiéndose en esa cosa que os permitirá ver el libro de tal forma que no parezca un libro, sino lo que realmente es: una forma diferente de contemplar el mundo que os rodea.

La primera vez que se me ocurrió escribir este libro que parece un libro pero que no lo es fue justo en el instante en el que me enteré del nombre de una estación de ferrocarril en el sur de Gales. Su nombre (coged aliento) es:

Llanfairpwllgwyngyllgogerych-wyrndrobwllllantysiliogogogoch.

Se puede traducir como «Estanque del avellano blanco de santa María cerca de la iglesia de San Tisilio y de una cueva roja». La sensación que me sobrevino entonces fue que existían lugares reales, que se pueden visitar, que sin embargo parecen una broma, como otro lago situado cerca de la ciudad estadounidense de Webster, Massachusetts, a medio camino entre Hartford y Boston, llamado (coged aire de nuevo) Chargoggagoggmanchauggagoggchaubunagungamaugg, que obtuvo su nombre de la lengua nativa americana nipmuc y que significa «Ingleses en el lugar límite de pesca Manchaug». Aunque no puedo olvidarme aquí de otro sitio de largo nombre que descubrí recientemente:

Taumatawhakatangihangakoauauotamateaturipukapikimaungahoronukupokaiwhenuakitanatahu

Es el topónimo más largo del mundo y está en Nueva Zelanda. Es el

nombre maorí para una colina situada al sur del país. Traducido viene a significar: «La cumbre de la hermosa colina donde Tamatea, el hombre que tenía las rodillas muy grandes, bajó, subió y engulló todas las montañas mientras le tocaba la flauta a su amada». El letrero de bienvenida con el nombre de la colina tiene varios metros de longitud.

La idea de este libro cobró más fuerza transcurrido un tiempo. Cuando, casualmente, llegaron hasta mí los nombres de algunos lugares de Australia. Lugares completamente reales que, a primera vista, podrían formar parte de algún atlas de fantasía. Wee Waa, Burrumbuttock, Boomahnoomoonah, Mullumbimby, Ewlyamartup, Jiggalong. Unos nombres ridículos que, sin embargo, existen en un país anglohablante. No hablan ningún idioma exótico, sino uno de los idiomas más extendidos del mundo, pero los nombres de algunos de sus lugares parecen salidos de un trabalenguas de *Alicia en el país de las maravillas*. Más tarde descubrí más nombres de pueblos en Estados Unidos: Bingo (Maine), Cheesequake (Nueva Jersey), Zigzag (Oregón), Panic (Pensilvania), Difficult (Tennessee), Mexican Hat (Utah), Why (Arizona), Truth or Consequences (Nuevo México) o Zzyzx (California), que recibió su nombre de su fundador Curtis Springer, que alegó que, de este modo, el nombre del pueblo sería la última palabra del inglés.

Y luego descubrí más sitios de Inglaterra: London Apprentice, Ryme Intrinseca o Westward Ho! Y en Argentina, como Salsipuedes.

Con el tiempo, aumenté la precisión de los mapas que consultaba, llegando a distinguir el nombre de las calles. Por ejemplo, en la ciudad de Tartu, en Estonia, en un área llamada Suppilinn, las calles tienen nombres de ingredientes para hacer sopa. Las calles de Hanói tienen nombres de los productos disponibles en su mercado local. En un pequeño distrito llamado Europa, en París, las calles tienen nombres de ciudades europeas. Y en Estados Unidos hallé calles con nombres tan extraños como Road to Happiness («Camino a la Felicidad»), None Such Place («No Hay tal Lugar»), Hell For Certain («El Infierno para Algunos») o Shades of Death Road («Las Tonalidades de la Muerte»). Y en Inglaterra: Whip Ma Whop Ma Gate. Y me dejo muchos en el tintero.

Cuando al fin me di por convencido de que el mundo era más grande y exótico de lo que yo había imaginado (o de lo que las agencias de viajes me sugerían con sus ofertas turísticas) fue justo en el momento en que leí acerca de cómo se forman los *tsunamis* en el Mediterráneo. En el artículo que consulté se hablaba de diversos proyectos científicos para impulsar una red de perforaciones marinas con objeto de prever los *tsunamis*. Al final del artículo aparecía un dibujo del mar Mediterráneo con los puntos de perforación en zonas de posibles corrimientos de tierra. Los nombres de estos puntos me parecieron propios de otro planeta: llanura abisal iónica, llanura abisal de Heródoto, talud de Israel. Nombres tan sonoros y sugerentes que podrían

figurar en cualquier novela de ciencia ficción.

A partir de entonces, empecé a mirar, en vez de ver. Tal como lo expresa Patricia Schultz es su libro *1000 sitios que ver antes de morir*, la gente puede viajar de un rincón a otro del país por carretera, pero lo hace a toda velocidad, sin prestar atención a los detalles, sin guardar nada en el recuerdo. Pero alguien que sabe mirar puede bajar a la tienda de la esquina para comprar un cartón de leche y regresar con una historia que contar.

Y mirando con atención descubrí algo fabuloso. Que no solo había sitios con nombres que parecían salidos de libros de ficción, sino que también existían sitios que incluso eran más interesantes y extraños que los descritos por muchos escritores. Como si la expresión «la realidad siempre superá a la ficción» hubiera adquirido un mayor sentido para mí. ¿Cómo no había leído apenas nada de todos esos lugares verdaderos? ¿Por qué sabía más de los lugares imaginados por cineastas o escritores que de los lugares que me rodeaban? La respuesta era simple, además de sobrecogedora: los lugares de la realidad no habían sido tan bien publicitados como los lugares de la fantasía. Por eso sabíamos más acerca de la Atlántida que de Puntlandia. Lo real, lo próximo, estaba borroso para nuestros sentidos. Casi era invisible. Como si padeciéramos presbicia o cataratas.

Por esa razón este libro no es un libro. Sino la solución para corregir en cierta medida ese defecto en la visión que os impide ver el mundo que tenéis delante.

Lo que sostenéis entre vuestras manos, pues, pretende enseñaros a mirar. Porque saber mirar es importante. Que se lo digan a los daltónicos que se reclutaban en la Segunda Guerra Mundial. Los daltónicos, por su particular manera de mirar el mundo, eran muy preciados por los comandantes de los bombarderos porque eran capaces de avistar ciertos tipos de camuflaje mejor que sus compañeros de mirada normal.

Este artefacto con forma de libro os pretende a enseñar a mirar tal y como *miraba* James Holman, un invidente que se convirtió en uno de los más grandes viajeros del mundo a principios del siglo XIX, adquiriendo el sobrenombre del Viajero Ciego. En 1810, Holman, con 25 años, contrajo escorbuto siendo teniente de navío, lo cual le dejó ciego. Tal como hicieron Marco Polo o Mungo Park, Holman se lanzó a la aventura con la intención de explorar el mundo aunque fuera con sus otros cuatro sentidos. En su primer viaje recorrió media Europa y, entre otras cosas, se paseó por el cráter del Vesubio o escaló la cúpula de San Pedro en Roma. Tres años después, en otro viaje a Rusia, fue arrestado por la policía del zar porque no tenía permiso de viaje y le acusaron de espionaje. Obviamente, nadie se creía que aquel viajero fuera ciego, porque los ciegos no viajan. Holman estuvo 18 meses en la cárcel antes de ser deportado a Polonia, pero continuó viajando, pisando África, Suramérica, Australia (cuyo desierto central atravesó en compañía de una

tribu de aborígenes que lo alimentaban con termitas y lagartos), India (donde intentó cazar tigres a lomos de elefantes) y China, y narró su periplo al dictado al regresar a Inglaterra, alcanzando la fama. En lo que hoy es Guinea Ecuatorial, el Gobierno británico bautizó un río con su nombre, en honor a su cruzada contra la trata de esclavos en la región.

Como Holman, este libro pretende que vuestro próximo viaje a un lugar cotidiano lo llevéis a cabo mirando de otra forma, o ciegos, percibiendo lo que os rodea con otros sentidos, como esos pies con ojos que tenía Holman. O con los ojos que todos tenemos en la nariz. Porque el olfato puede ser el hilo de Ariadna que mejor os orientará a través del laberinto de la memoria y de las emociones. Proust se equivocaba con su magdalena en su *En busca del tiempo perdido*: los neurólogos saben que las células gustativas son mediocres y que al morir no se renuevan con facilidad, al contrario que las células olfativas. Recordamos olores antes que sabores. Así que olfatead para viajar. Múltiples fragancias turísticas, la pituitaria aventurera, los efluvios de lo extranjero. El olor a polución que generan los vehículos de motor de Roma debido a la insuficiente red de metro: es problemático horadar más líneas de metro porque continuamente aparecen restos arqueológicos que detienen las obras. La mezcla de «café, cebolla y *gauloise*, el cigarrillo negro», que a juicio del reportero Manu Leguineche exhala el aliento de París. El hedor nauseabundo de Barcelona, considerada por muchos como una de las ciudades que peor huele en toda Europa desde el siglo XIX debido a sus problemas de salubridad y su relación con la presión atmosférica y el nivel del mar. El olor a «carne recalentada, ropa de difunto y un deje de grasa de chorizo» con el que el poeta Jaime Gil de Biedma describía Madrid en *Retrato del artista* (y la cocina española, según el cronista Julio Camba, desprende un aroma a «ajo y a prejuicios religiosos»).

Por costumbre, solemos creer que lo fantástico es, claro, más fantástico que lo cotidiano. Pero eso no es cierto si sabes mirar. Desde pequeños nos explican el mundo que nos rodea usando para ello libros que encorsetan y pliegan la realidad. Recordad cuando os explicaron en clase el proceso de la fotosíntesis. ¿Había algo más aburrido? Y ahora, cuando pensamos en la fotosíntesis, solo podemos, en consecuencia, ponernos a bostezar. Así pues, ahora os resulta mucho más estimulante pensar que el arcoíris pudiera ser una especie de sendero mágico capaz de conducirte a mundo de fantasía en tecnicolor. Sin embargo, aunque la explicación de cómo se forma un arcoíris es (os lo garantizo) más interesante y fabulosa que la versión naíf del sendero mágico, los libros nos la han explicado con tal grado de aridez que resulta imposible no dejarse seducir por la fantasía. Espero que este libro os haga, al menos, cuestionaros que quizá la fantasía es más simple que la realidad.

Porque con unas lentes bien enfocadas, podréis deleitaros de las cosas cotidianas, tal como lo hacía el poeta inglés William Wordsworth. (Aunque

quizá no de forma tan entusiasta, casi lisérgica, como para escribir composiciones como las suyas: *Estrofas elegíacas a un cochinillo*, *Odas pindáricas al pastel de grosella* o *Un himno al día de la colada.*)

Todos estamos acostumbrados a dejarnos transportar por las geografías imaginarias que nos presentan las novelas. J. R. R. Tolkien ha conseguido con *El señor de los anillos* que muchos de nosotros sepamos más de la Tierra Media que de muchos países que existen de verdad. Y también que deseemos hacer turismo por la Tierra Media antes que por cualquier otro sitio real (a ser posible a lomos de un caballo blanco y con una espada milenaria en ristre). Porque Tolkien ha conseguido que aprendamos geografía narrándonos las batallas, las traiciones, los romances y las aventuras que en ella se han sucedido. Acostumbrándonos a consumir una versión amena y *bestselleriana* del mundo, donde no existen disquisiciones farragosas, tan aburridas como ese libro del colegio que nos explicaba cómo funcionaba la fotosíntesis. Por esa razón, es natural que la mayoría de la gente tienda a refugiarse en las leyendas, los mitos, el folclore, la ficción, la mentira inventada por otros. Las versiones liofilizadas de la realidad. Como esas novelas clásicas que están orientadas para principiantes en un idioma extranjero y cuya riqueza de vocabulario no excede las 300 palabras. Mitos menos interesantes que la realidad, porque el mito está limitado por las fronteras estéticas y epistemológicas del autor del mito. Y su inspiración para fundar ese mito ha sido la inabarcable realidad.

Pero con este libro no solo espero demostrar que la realidad, aunque más difícil de abordar por su complejidad, termina siendo mucho más fascinante que la ficción digerible. También espero demostrar que las cosas verdaderamente interesantes están en los detalles, en la letra menuda de un contrato, bajo la superficie de lo que percibimos de un vistazo. En todas esas cosas que no suelen figurar en una versión aviñetada a velocidad de ADSL que nos han ofrecido de los lugares turísticos y no turísticos.

Imaginad el siguiente ejemplo: la razón por la que comemos espinacas. Las comemos porque nuestros padres nos dijeron que son saludables y fuente inagotable de hierro. Y nuestros padres creen eso porque, a su vez, es lo que reflejan los medios de comunicación o la serie de dibujos animados de Popeye. Porque las cosas que sabemos las sabemos por habladurías, por mensajes superficiales que nos llegan de la realidad, por lo que dice el vecino. Sin embargo, la razón profunda por la cual comemos espinacas es mucho más interesante, y además nos demuestra que las espinacas tampoco son lo que creíamos. En los primeros meses de la Primera Guerra Mundial se detectó en los Estados Unidos un alarmante incremento de anemias ferropénicas entre los niños. Las autoridades encargaron a un presunto experto la búsqueda de un alimento rico en hierro para introducirlo en la dieta infantil. El experto leyó en un texto científico que las espinacas contenían mucho hierro, sin fijarse en que

el número de miligramos de hierro por kilo que figuraba en el texto tenía una errata de imprenta. Se proyectó una gran campaña gubernamental para apoyar el consumo de espinacas, y hasta se apoyó la creación de un personaje de ficción: Popeye, un marino de brazos deformes que nació en 1929 de la pluma de Elzie Crisler Segar. Más tarde, se descubrió el verdadero contenido de hierro en las espinacas: apenas 17 miligramos de hierro por cada kilo. Muy poca cosa si tenemos en cuenta, por ejemplo, que las judías cocidas tienen 76. Los berberechos tienen 260 miligramos. La morcilla, 300 miligramos. Pero Popeye, los rumores, las modas y las ideas superficiales de cómo funcionan las cosas hicieron que la gente siguiera creyendo que las espinacas tenían mucho hierro, a pesar de que hace décadas que se sostiene lo contrario en cualquier libro sobre el tema. Popeye debería comer morcillas. Este es uno de los mensajes que pretende transmitiros el libro que sostenéis en vuestras manos.

Extrapolad el ejemplo de Popeye al mundo de los viajes y del turismo. Un buen exponente son las pirámides egipcias, que a todos nos fascinan, de las que se han rodado documentales y películas y se han escrito toda clase de libros, incluidos esotéricos y de ciencia ficción. Pero casi nadie sabe de las pirámides chinas, aunque sean más raras y exóticas, y que sin duda inspirarían las mismas palabras a Hiram Bingham, el arqueólogo de Harvard que descubrió las ruinas de Machu Picchu en los Andes, en 1911: «De pronto nos hallamos frente a las ruinas de las más interesantes estructuras de la América antigua. Pero ¿me creería alguien cuando lo contase? Afortunadamente, había llevado una cámara». Todo el mundo conoce la torre de Pisa, pero muchos menos tienen conocimiento de la capilla de Suurhusen, en Alemania, que supera con creces la inclinación del famoso campanario toscano.

O fijémonos en los viajes en sí mismos. Solemos invertir mucho tiempo en las aventuras de mentira, plasmadas en novelas o películas, olvidándonos de gestas que superan la ficción. Todos sabemos quién es Phileas Fogg y que dio la vuelta al mundo en 80 días de la mano de Julio Verne. Pero este viaje es exclusivamente literario. ¿Cuántos conocen el viaje real de una mujer que hacia las mismas fechas batió el récord de Fogg? Nellie Bly, una periodista norteamericana que, en 1889, consiguió por primera vez dar la vuelta al mundo en 72 días. Incluso escribió un cuaderno de viaje sobre la experiencia titulado *Vuelta al mundo en 72 días*.

Con este libro intentaré que la próxima vez que hojeéis un atlas os parezca estar leyendo un libro de territorios inexplorados por el hombre. Aunque no aparezca Xanadú o Utopía, sabréis localizar sitios mucho más extraños. Y también mucho más reales. Tan reales que podréis visitarlos cuando os plazca. Y entonces os sentiréis como esos lectores que hace tres siglos se enfrentaron por primera vez a la lectura de *Viajes de Lemuel Gulliver a varias naciones remotas del mundo,* de Jonathan Swift, creyéndose a pies

juntillas que las islas de los gigantes y de los enanos allí descritas existían en realidad. Todo consiste en abandonar la *Lebenswelt* en la que estamos instalados. Porque el mapa de la Tierra Media solo ocupa dos páginas de libro. Pero un atlas cartográfico verdaderamente detallado, lleno de esas cosas que la mayoría de nosotros ignoramos, debería tener el tamaño del propio mundo.

Porque, tras la lectura de esta guía de viajes heterodoxa, aprenderéis a mirar. Ya no seréis como Dorothy, que, tras recorrer el camino de baldosas amarillas, se enfrenta al mago de Oz. Dorothy descubre que tras la cortina donde se esconde el verdadero mago de Oz solo hay un hombre que acciona palancas y manubrios para conseguir crear el efecto visual que cualquiera espera hallar si visita a un mago. Pero lo verdaderamente interesante no estaba en ese mago de mentira, ni en esa cortina, ni tampoco en ese pobre diablo que pulsaba botones y hablaba a través de un distorsionador de voz. Lo verdaderamente interesante es aquello que el autor del libro no explica y que en este libro sí voy a explicaros. Es decir: la fabulosa tecnología que aquel hombre emplea para proyectar la efigie sobredimensionada y espectral del mago de Oz. Este libro no se quedará en el truco de feria, sino en el funcionamiento del truco en sí. Tras la lectura de esta guía de lugares insospechados, no os limitaréis a ver la espada de Arturo clavada en la roca, una espada tan bien clavada que por mucho que tiréis de ella no habrá forma de sacarla. Una espada que solo lograréis sacar si estáis destinados a ello y que os convertirá en el rey de Inglaterra. Tras la lectura de esta guía no veréis, sino que miraréis. Examinaréis esa espada que se obstina en permanecer clavada en la roca. Trataréis de entender las propiedades de los materiales de los que están conformados la roca y la hoja de la espada. Buscaréis precedentes. Una lógica interna. *Comprenderéis*. Y entonces, no importará si conseguís sacar la espada de la roca. Porque el que sabe mirar se convierte inevitablemente en rey, y no solo de Inglaterra.

Esta guía de viajes de lugares aparentemente imaginarios, pues, aspira a que se olviden un poco esos enclaves turísticos a los que nos teletransportamos a velocidad de vértigo para hacer fotos, comprar postales o, peor aún, para encerrarnos en un balneario perfectamente idéntico a cualquier otro balneario del mundo. Es un canto a la épica cotidiana, un do de pecho emocional a lo que existe, pero, por falta de costumbre, parece no existir. Esta guía de viajes sintoniza con aquel ejercicio mental que planteaba el matemático Martin Gardner, fallecido en 2010, que nos proponía imaginarnos el descubrimiento de un río de vino. Los turistas pagarían grandes sumas de dinero para visitar un río así, y sin embargo un río de agua contiene tantas maravillas como un río de vino. La única razón de que no lo veamos así es porque se nos han adormecido los sentidos.

Así que bienvenido a las topologías del ensueño, en las que

perseguiremos geodesias míticas, calibrándonos gracias a teodolitos de la imaginación, como trashumantes espirituales adictos al *jet lag*, cruzando husos horarios como se cruzan planos dimensionales, enredando las coordenadas y abscisas y rompiendo la brújula, el sextante y el compás, dispuestos a que un tipo raro, en algún lugar remoto o a la vuelta de la esquina, nos salude: *Namasté*.

En lo posible, he tratado de clasificar la colección de lugares que he recopilado por temas u asociaciones de algún tipo. Es una ordenación como otra cualquiera, sin embargo confío en que os haga más amena la lectura. Así pues, todos los sitios están divididos en nueve tipos: lugares de mentira, lugares de ciencia ficción, lugares de dinero, lugares diminutos, lugares virtuales, lugares subterráneos, lugares malditos, lugares mágicos y lugares que fueron y ya no son.

Cada uno de estos capítulos contiene una serie de lugares que trato de manera más superficial y terminan con dos o tres que desarrollo más profundamente, como la catedral cósmica del Big Bang (el LHC), el reino metálico de Sealand o Asjabad, el capricho de un dictador sumamente caprichoso.

Asimismo, he incluido al final del libro una bibliografía esencial y un índice de estos lugares fantásticos por países a fin de facilitar las cosas a esa clase de turista que necesita visitar sistemáticamente el máximo de enclaves posible. Más de 300 lugares repartidos en casi 100 países de todo el mundo.

Hasta donde he podido, se ha incluido información de cómo llegar a estos lugares y también sobre precios de entrada u otros requisitos. Sin embargo, muchos de estos lugares no los podréis visitar nunca, otros ya habrán desaparecido, otros todavía no existen, otros apenas disponen de información actualizada y, finalmente, otros están delante de vuestras narices. Sí, ahí mismo. Parpadead y los veréis.

Nada más. El capitán Clark desea que tengáis un buen viaje.



LUGARES *de* MENTIRA

Países que no existen (aún) y sitios que no pertenecen a ningún país • Grafitis 3D • Viganella y su sol de mentira • Dafen, el pueblo donde se falsifica casi toda la pintura • Kijong-dong, una ciudad anuncio • Theresienstadt o el campo de concentración confortable • National Urban Training Center, una ciudad de mentira para entrenar • Fordlandia, o cómo transportar un trozo de Estados Unidos a la selva del Amazonas • Bokor Hill Station, o cómo transportar un trozo de París a Camboya • Hashima, una ciudad donde no cabía casi nadie más • Shibam, la Manhattan del desierto • San Gimignano, la Manhattan medieval • La «Mansión» de madera • Cathedral Grove o un bosque teatral • Colinas magnéticas, las colinas sin pendiente • Chone, el pueblo con los nombres más raros del mundo • Fucking, Pölla y otras palabrotas • La isla literaria de Redonda • *Trap streets* y otros lugares que no están donde nos dicen que están

Lugares surgidos de la imaginación. Lugares que nadie ha pisado, pero que poseen tanta entidad física como cualquier punto en un mapamundi. Lugares que solo podemos imaginar, pero que no se quedan exclusivamente entre los márgenes de la ficción, pues sus tentáculos contaminan la realidad hasta el punto de que sus creyentes se relacionan con ella del mismo modo que un niño con Papá Noel o el ratoncito Pérez.

Van más allá de los lugares como El País de Nunca Jamás. Lugares que dejarían de existir si la gente dejara de soñar con ellos. Lugares que se pueden visitar solo con los ojos entreabiertos (o entrecerrados), como oasis en mitad del desierto. Las Utopías de Tomás Moro que, gracias a la creencia de muchos, casi trasponen el umbral que conduce al mundo real. Lugares cuyos nombres parecen de mentira.

En definitiva, lugares de ficción que van un poco más allá de los lugares de ficción que aparecen en las obras de ficción.

PAÍSES QUE NO EXISTEN (AÚN) Y SITIOS QUE NO PERTENECEN A NINGÚN PAÍS

Tal como muestra una serie documental de la BBC titulada ***Places that don't exist***, hay países que no existen o que se encuentran en un limbo legal sobre su reconocimiento oficial, a pesar de que cuentan con su propia bandera, pasaporte o moneda. Como Tom Hanks atrapado en *La terminal*.

En Somalia, por ejemplo, existe un territorio bajo una autoridad organizada que se llama Somalilandia, pero aún no tiene ningún Gobierno internacionalmente reconocido.

En el interior de Azerbaiyán existe una república independiente poblada por armenios llamada Nagorno-Karabaj, cuya independencia aún no ha sido reconocida oficialmente. Algo similar a lo que ocurre con otras dos repúblicas independientes en territorio georgiano: Abjasia y Osetia del Sur.

Kosovo continúa sin ser reconocida como nación independiente.

Otro país «inventado» es Transnistria, cuya capital es Tiraspol. Su territorio se extiende principalmente entre el río Dniéster y la frontera oriental de la República de Moldavia con Ucrania. El salario medio de sus habitantes es algo menos de 100 dólares al mes, desbancando así a Moldavia como el país más pobre de Europa. La moneda oficial es el el rublo de Transnistria, pero si hacéis cambio de divisas recordad que, fuera de las fronteras del país, este rublo tiene tanto valor como los billetes del Monopoly. La mayor parte de la economía de Transnistria está estimulada por la venta ilegal de armas, la trata de blancas y el blanqueo de dinero. Así que tened en cuenta que, como sucede con otros estados no reconocidos oficialmente, una vez cruzada la frontera de este país, los viajeros extranjeros pierden cualquier protección diplomática.

Otra nación que solo está reconocida por Turquía es la República Turca del Norte de Chipre, que se creó en 1974 con la invasión turca de Chipre.

Chechenia consiguió ser independiente durante algo más de 10 años, hasta que fue dominada militarmente por los rusos.

Y Bosnia está dividida en dos estados autónomos: la República Srpska y la Federación de Bosnia y Herzegovina, que hasta hace poco disponían de sus propios ejércitos y hasta controles fronterizos.

También hay países que no existen a pesar de recibir todo el reconocimiento oficial. Es el caso de la República Árabe Saharaui Democrática, que, a pesar de ser reconocida por muchos países, no pertenece a la comunidad saharaui, sino a Marruecos. Una situación parecida a la de Palestina.

Irónicamente, también hay dos sitios en el mundo que no forman parte de ningún país. Legalmente son *terra nullius*, es decir, «tierra de nadie». Uno es la Tierra de Marie Byrd, en el oeste de la Antártida. El punto es tan remoto que no atrae las ansias de soberanía de ningún Gobierno, a pesar de que cubre aproximadamente 1 610 000 kilómetros cuadrados, es decir, un tamaño mayor que Irán o Mongolia. El lugar está totalmente deshabitado, excepto por una base permanente que pertenece a Estados Unidos que inspiró la base de investigación de la película de terror *La cosa*, de John Carpenter.

La otra *terra nullius* está en África. Es el llamado triángulo de Bir Tawil («pozo de agua», en árabe), que está entre Egipto y Sudán. Posee 2000 kilómetros cuadrados de extensión, pero en ella solo hay arena y rocas.

GRAFITIS 3D

Pero los lugares de mentira también pueden generarse por cierto afán artístico. En plena calle, bajo dictados similares a los que rigen los grafitis, cada vez proliferan más las pinturas urbanas en tres dimensiones que confunden al ojo y nos hacen creer que lo representado realmente está allí. Con este nuevo tipo de arte, tan usado antes en arquitectura para decorar los interiores de determinados edificios como las falsas perspectivas que se emplearon en la antigua Pompeya, ahora es posible falsear la realidad para hacerla más interesante, más fantástica, más de mentira, como el decorado lleno de trampantojos de una obra teatral.

El ejemplo más conocido de este movimiento renacentista se puede contemplar en una remota ciudad de Canadá, Moose Jaw. Por ella cruza un río que en realidad es una calle. O una calle que en realidad es un río. Es la River Street. Hace honor a su nombre con uno de estos murales en 3D pintado a lo largo de la calle que representa un río que finalmente se precipita en una turbulenta cascada. La pintura ocupa 280 metros cuadrados, convirtiéndose así en una de las mayores superficies del mundo cubierta por una obra de este estilo.

Al pasear por River Street no podremos evitar sentir que estamos cruzando un río, y si no nos lo acabamos de creer es porque esas pinturas en 3D aún no han conseguido que nos mojemos los pies. Además, el río está repleto de pequeños detalles que le otorgan más verosimilitud: aparte de la espuma blanca o las zonas más o menos azules del agua, atisbaremos rocas que asoman por la superficie o restos de madera que flotan arrastrados por la caudalosa corriente. Uno incluso espera oír en cualquier momento el borbolleo del agua o el rugir de la cascada. Una calle, sin duda, no apta para

los que sufran vértigo. Un río de mentira en mitad de una ciudad.

Varias calles del Reino Unido también han sido modificadas por estos dibujos que engañan al ojo, sobre todo por obra de dos prolíficos artistas: Joe Hill y Max Lowry. Ambos obtuvieron el récord Guinness por una pintura en 3D, concretamente el 17 de noviembre de 2011, con el llamado Reebok CrossFit, el grafiti callejero más largo del mundo. Está pintado también en el pavimento de la calle y representa un profundo precipicio por el que puedes asomarte situándote en el borde ficticio. En realidad también se puede andar por encima del precipicio, pero antes se necesita reunir un poco de fe. La vertiginosa pintura mide 1160,40 metros cuadrados y se ha plasmado en la zona de Canary Wharf de Londres.

Pero estos engaños para la mente también pueden encontrarse sobre otras superficies, como el ladrillo de las casas o el hormigón de una pared. Bastan unas cuantas tizas de colores, y que el artista domine las técnicas anamórficas del siglo XVI, para cambiar la realidad y concebir lugares de mentira en cualquier rincón urbano. En Nizhni Nóvgorod, a 200 kilómetros al este de Moscú, por ejemplo, podéis encontrar paredes que parecen estar vivas. El responsable es un artista callejero llamado Nikita Nomerz, que usa sus pinceles para insuflar vida a estructuras abandonadas, humanizándolas con ojos, bocas, sonrisas y otras muecas, como un animador de Disney (aunque con un estilo un poco más tétrico). Nomerz aprovecha los desperfectos que el tiempo ha infligido a las estructuras para otorgar dimensión a sus creaciones. Por ejemplo, los ojos pueden ser unas ventanas, una sonrisa puede ser una brecha alargada en la pared y unas piedras brotando de la brecha unos dientes rotos, el desconchado de la pintura puede ser las cicatrices del rostro o de la piel; etcétera. De algún modo, ahora los paisajes más deteriorados adquieren el estatus de mundo de fantasía (o de pesadilla).

VIGANELLA Y SU SOL DE MENTIRA

El pueblo italiano de Viganella sí que es completamente real, se puede pisar, se puede vivir en él, la gente que vive allí es de carne y hueso. Sin embargo, el sol que brilla en el cielo de Viganella es tan de mentira como el de una obra de teatro.

El problema de Viganella, situado al norte del país, es que se encuentra en el punto más bajo de un valle flanqueado de altas montañas. Con esas paredes tan altas rodeando el pueblo, durante los meses invernales no llegaba ni un rayo de sol al pueblo, que permanecía sumido en la sombra más absoluta, como si hubiese sido condenado a la oscuridad. Los lugareños no

eran muy felices durante esos meses, así que un arquitecto y diseñador de relojes de sol, un tal Giacomo Bonzani, optó por fabricar su propio sol. Como concebir un generador nuclear que quemara hidrógeno en lo alto del pueblo era una idea tecnológicamente fuera del alcance del ser humano y poner una bombilla muy grande en la plaza del pueblo sería un gasto demasiado elevado, Bonzani recurrió a una solución mucho más ingeniosa y barata: un gran espejo que reflejara el sol de verdad.

El enorme reflector rectangular de acero bruñido de unos 40 metros cuadrados (ocho metros de alto por cuatro de ancho) fue instalado en una de las montañas que rodean Viganella, el monte Scagiola, a 870 metros de altura. El diseño del espejo es del ingeniero Emilio Barlocco.

Un *software* se encarga de girar el espejo automáticamente, siguiendo la trayectoria del sol para reflejarlo siempre hacia el pueblo. Capta y refleja el sol durante seis horas, siendo especialmente eficaz a las 11 de la mañana. Así que desde el momento de su instalación, el 17 de diciembre de 2006, en Viganella ya brilla el sol, aunque el sol sea de mentira y cueste casi 100 000 euros.

Viganella se sitúa en la región del Piamonte, en la provincia de Verbano-Cusio-Ossola, a unos 120 kilómetros al norte de Turín. Solo tiene 13 kilómetros cuadrados de superficie, así como una población de poco menos de 200 habitantes.

DAFEN, EL PUEBLO DONDE SE FALSIFICA CASI TODA LA PINTURA

Si hemos de escoger un lugar donde se mezclen conceptos como «arte» y «mentira», sin duda hay que decantarse por el pueblo de Dafen, en la provincia de Shenzhen, a tan solo 30 kilómetros de Hong Kong, en China. Algo así como el estudio de un falsificador de arte en forma de ciudad. No en vano, en Dafen se elaboran el 70 por ciento de las todas las copias que se producen en el mundo de las obras de la pintura universal.

Es pequeña: apenas cuatro kilómetros cuadrados de extensión. Sin embargo, no os imaginéis Dafen como una población tradicional, pues entre su oferta de restaurantes hay algún que otro *fast food*, como un Kentucky Fried Chicken.

A pesar de su tamaño, Dafen cuenta con 10 000 pintores y 800 galerías de arte, donde se exhiben todos los estilos pictóricos concebibles. No en vano, el negocio en torno al arte de Dafen genera anualmente 40 millones de euros. Aquí los artistas crean en serie o por encargo, como esos dibujantes callejeros que trazan un retrato o una caricatura en pocos minutos a cambio de unas

monedas.

Como Huang Jiang, uno de los fundadores de esta ciudad artística, que es capaz de pintar 12 cuadros diarios. Y a ese ritmo estuvo pintando durante 20 años, convirtiéndose probablemente en el autor más prolífico de la historia.

Dafen es como una gran cadena de montaje de obras de arte, obras que pueden resultar insustanciales para los críticos, pues se limitan a ser copias realizadas en modo zombi. Sin embargo, Jiang defiende su trabajo aduciendo que, incluso copiando, él pone su mente y su alma en el trabajo, de modo que sus pinturas también son arte. Y lo cierto es que a Dafen llegan cada año los estudiantes de pintura de las mejores universidades de la costa oriental del país. Además, esta villa enclavada en el distrito de Long Gang respira arte por los cuatro costados: por ejemplo, el colorido edificio del Colegio de la Villa, en el centro de Dafen, cuya fachada parece salida de un mundo alternativo. Por doquier, mientras recorréis calles empedradas, atisbaréis paredes llenas de pinturas, esculturas, ejercicios de caligrafía china y demás.

El paraíso para cualquier estudiante de bellas artes. El lugar ideal para elucubrar sobre el arte. Por mi parte, debo advertir de que a mí no me importaría adquirir una falsificación cualquiera en Dafen. Poseer un original es, a mi juicio, un simple fetichismo. Disfrutar de la pintura, sin más, es lo único importante. En cualquier caso, pasear por las calles de Dafen probablemente os inspirará toda clase de preguntas filosóficas a propósito de la naturaleza del arte. ¿Por qué aquellas obras no se colgaban en los mejores museos del mundo? ¿Por qué no suscitaban el mismo entusiasmo que las consagradas entre los coleccionistas? ¿Por qué no se subastaban entre los lotes de pintores de reconocido prestigio? Si no hay diferencia entre copia y original, ¿qué importa cuál sea cual?

En Dafen es conocida la hazaña del primer alumno de Jiang, Wu Ruiqiu, propietario de Shenzhen Artlover, que en 1997 contrató a 200 pintores para realizar un gran pedido de la cadena de supermercados Walmart. El maratoniano trabajo consistió en terminar 100 000 paisajes en 10 días. Como cada cuadro salía ligeramente distinto, dependiendo de la pericia de los artistas contratados, Ruiqiu tuvo una idea revolucionaria: pintar los cuadros por secciones, y que cada artista se especializara en pintar una única cosa. De esta manera, al igual que se ensambla un coche en una cadena de montaje, había pintores que se dedicaban exclusivamente a los árboles, otros a las nubes, y así sucesivamente. Más que obras pictóricas, pues, estaban todos frente a los dibujos repetitivos que se realizan para las producciones de animación del cine. El resultado fue tan extraordinario que el método se extendió entre otros negocios. Picasso, Van Gogh o Renoir, ahora, solo eran imágenes de una gran película animada a 24 fotogramas por segundo.

Tal vez os parezca un método de creación artística que tiene muy poco de artístico, pero la mayoría de los pintores de la historia, al menos hasta el

siglo XVIII, disponían de ayudantes que se ocupaban de completar los fondos, paisajes, cielos y demás de las obras del pintor. Por esa razón, y no otra, Rubens tiene una producción tan abundante, por ejemplo. Y dichos ayudantes también llevaban a cabo copias de los cuadros, como la de *La Gioconda* de Leonardo da Vinci encontrada recientemente en el Museo del Prado.

Una de las galerías más importantes de Dafen es la Sunrise, propiedad del pintor Chen Ginzhi, que cuenta con más de 150 artistas en plantilla. Otras galerías son la Junyu Image y la Shenzhen Dafen Oil Painting. Todas ellas tienen vedado el paso a las musas. Aquí lo importante es el trabajo duro, la transpiración, la réplica a velocidad de pistón y la piratería de la pintura al mismo nivel que en otras regiones de China, donde se piratean otros formatos, como discos, DVD o ropa de marca. Como impresoras humanas armadas con un pincel. Pintores-trabajadores que tienen jornadas de hasta 10 horas diarias, seis días a la semana. Esta continua vulneración de los derechos de autor ha generado tantas quejas por parte de los creadores que, recientemente, el Gobierno chino ha prohibido que se vendan copias de artistas vivos o que hayan fallecido hace menos de 70 años.

Lo más irónico de Dafen es que gran parte de los pedidos (hasta el 60 por ciento) proceden de Europa y Estados Unidos. Pedidos para restaurantes de postín, hoteles de cinco estrellas, mansiones, oficinas de multinacionales, fiestas. Por precios que oscilan entre los 10 y los 35 euros la unidad, no es extraño que muchos soliciten decenas o centenares de copias. En uno o dos meses ya estarán listos. ¿Quién quiere pagar millones de euros por *Los girasoles* de Van Gogh si en Dafen puede adquirir el mismo cuadro por un puñado de euros? Si por el contrario simplemente estáis paseando por Dafen, disfrutando de sus coloridas calles que transpiran arte y engaño, entonces dejad la foto que queréis que se convierta en un óleo, iros a comer y a la vuelta ya lo tendréis listo. Por 300 yuanes (30 euros), incluso podréis haceros con un típico paisaje chino de 66 x 154 centímetros. El catálogo, como imaginaréis, es inabarcable, así en la página web oficial de una empresa de la zona (www.oilpainting-dafen.com) os invitan a contactar con ellos para solicitar el cuadro que os apetezca. Todos de mentira, naturalmente.

KIJONG-DONG, UNA CIUDAD ANUNCIO

Hay otros lugares que aspiran a confundir al observador. Pretenden hacerse pasar por verdaderos cuando en realidad son de mentira.

Existen ciudades que en realidad solo son ciudades propagandísticas, escenografías urbanas como las que se llevan a cabo en el teatro o en las

películas, salvo que aquí nadie es consciente de que ha pasado por la taquilla para comprar una entrada. Son parques temáticos gratuitos que no quieren parecer parques temáticos.

Por ejemplo, la ciudad propagandística de Kijong-dong (o Pueblo de la Paz), situada en la zona desmilitarizada de Panmunjom, uno de los puestos fronterizos que separan las dos Coreas. La zona desmilitarizada se extiende unos 248 kilómetros a lo largo de la península coreana, desde la desembocadura del río Imjin, en el oeste, hasta la ciudad de Goseong, en el este.

Desde lejos, atisbaréis que en Kijong-dong hay un hospital, una escuela primaria, un jardín de infancia, una gigantesca torre en la que ondea la bandera de la República Democrática Popular de Corea (está registrado como el mástil de bandera más alto del mundo, con 160 metros, y también es la bandera más grande del mundo) y una enorme estatua (en esta ocasión no más grande del mundo) del padre de la patria, Kim Il Sung. Es decir, que desde lejos os puede parecer una ciudad norcoreana moderna y próspera. Pero todo cambia si os acercáis un poco a ella.

Quienes han podido examinarla mediante prismáticos o telescopios desde el observatorio del monte Dora, han referido que Kijong-dong, en realidad, es una pantomima, un lugar donde en verdad no vive nadie, donde las únicas personas que se pueden avirozar son soldados o los ocasionales trabajadores del campo y de la construcción. Los edificios son en realidad estructuras vacías. Las luces de las casas se encienden y apagan a determinadas horas mediante temporizadores. Hasta 2004, Kijong-dong transmitía anuncios del Gobierno del norte a los lugareños del lado sur mediante un sistema de altavoces, como cantos de sirena, lanzando proclamas contra el imperialismo estadounidense y alabando las bondades del paraíso social de los trabajadores.

Si queréis verlo con vuestros propios ojos, os tocará visitar esta frontera, uno de los lugares probablemente más peligrosos del planeta (en los cuatro kilómetros de frontera hay tropas, puestos de guardia, tanques, búnkeres y minas terrestres, entre otras cosas muy poco agradables). La tensión es tan fuerte que, en 1976, un comando estadounidense intentó talar un árbol que obstaculizaba la visión de un puesto de vigilancia. El árbol había sido plantado por Kim Il Sung, de modo que los guardias norcoreanos no dudaron en abrir fuego. Dos norteamericanos murieron y Estados Unidos, a modo de represalia, envió un portaaviones al mar del Japón y sus bombarderos sobrevolaron la región. Un comando de marines trató de talar el árbol de nuevo, soportando el envite de soldados norcoreanos y luchadores de taekwondo que enarbolaban garrotes. La masacre se evitó cuando el líder comunista pidió disculpas y acordó podar el árbol. Si un simple árbol fue capaz de provocar este conflicto, imaginad lo que hubiese generado un altercado más grave.

Sin embargo, la parte positiva de este punto caliente es que los circuitos turísticos por la zona son muy económicos. Por mi parte, inspirado por un arrebato de audacia, podría confesaros que me encantaría visitar la frontera más militarizada del mundo, pero entonces mi nariz crecería medio metro de golpe. Con todo, estoy convencido de que, entre los que me leéis ahora, habrá más de uno que estaría dispuesto a visitar la última frontera de la Guerra Fría. A estos valientes, al menos les garantizo que, desde el Puesto de Control 3 del Área Común de Seguridad de Panmunjom, se puede contemplar un exuberante paisaje de verdes laderas y marismas intactas, sin duda una de las reservas naturales más grandes de Asia. A los todavía indecisos, les recomiendo antes el visionado de un interesante documental sobre el estado kafkiano en el que vive Corea del Norte: *Amarás a tu líder por encima de todas las cosas*, realizado por Jon Sistiaga.

THERESIENSTADT O EL CAMPO DE CONCENTRACIÓN CONFORTABLE

Con una nota más funesta, esta clase de ciudades de mentira, las «aldeas Potemkin», también tuvieron cabida durante la Segunda Guerra Mundial. Theresienstadt está situado a 60 kilómetros de Praga, en la República Checa, y, en su entrada, leemos el consabido *Arbeit macht frei* («El trabajo libera»), el lema que también podemos contemplar en la entrada a Auschwitz y otros campos de concentración alemanes. Y es que Theresienstadt es en realidad un campo de concentración que trató en su día de engañar a los observadores internacionales haciéndose pasar por una colonia próspera y lujosa. Hoy día podéis visitarlo como campo de concentración, pues ha sido reconvertido en museo en memoria de las víctimas.

Para ocultar el holocausto judío y la tragedia de que una cuarta parte de los 144 000 judíos encerrados en aquel campo murieran a causa del hambre y las enfermedades, el régimen nazi trató de mostrar que aquel campo era en realidad una colonia judía estupenda, con toda clase de lujos. Para afianzar esta creencia, incluso se rodó un documental propagandístico sobre la ciudad titulado *El Führer regala una ciudad a los judíos*, en la que se mostraban cafeterías, conciertos, espectáculos de cabaré, conferencias culturales y demás servicios.

Incluso se dio una situación ciertamente extravagante cuando los nazis permitieron en junio de 1944 que una delegación del Comité Internacional de la Cruz Roja visitara el lugar. Antes de que llegara el comité, se le lavó la cara al campo de concentración, transportando por ejemplo algunos de los

prisioneros al campo de Auschwitz-Birkenau a fin de que no se notara la superpoblación de este idílico gueto. Los prisioneros que quedaron, a su vez, debían pasearse por el campo con actitud distendida, incluso acompañados de mujeres y niños que fingían ser su familia; y si alguien les preguntaba, ellos respondían frases aprendidas de memoria que solo eran elogios para sus captores. Parece ser que, a pesar de lo ingenuo del intento, consiguieron demostrar al comité que a los judíos les iba muy bien bajo la tutela del Tercer Reich.

¿No os recuerda todo esto a los intentos de Roberto Benigni en *La vida es bella* por fingir frente a su hijo que no estaban encerrados en un campo de concentración? Un gran teatro, una película en la que todos eran actores sonrientes, como la película propagandística que Kurt Gerron también rodó con algunos prisioneros de Theresienstadt: *Theresienstadt, Ein Dokumentarfilm aus dem jüdischen Siedlungsgebiet*. Al terminar el rodaje, la mayoría de los actores y hasta el propio director fueron deportados a Auschwitz.

Tal vez, frente a tanta pamema y engaño, para capturar por la vía artística lo que realmente ocurrió en este campo de concentración que se hacía pasar por una aldea feliz, se deba recurrir al disco *Terezin/Theresienstadt*, editado en 2007 por iniciativa de la *mezzosoprano* Anne Sofie von Otter, que contiene obras surgidas de compositores judíos mientras estaban viviendo en Theresienstadt (todos ellos murieron más tarde en Auschwitz), como Ilse Weber, Karen Svenik, Adolf Strauss o Carlo Sigmund Taube.

NATIONAL URBAN TRAINING CENTER, UNA CIUDAD DE MENTIRA PARA ENTRENAR

A todos os suenan los pueblos fantasmas. La imagen arquetípica de un pueblo fantasma es la de una pedanía en mitad de la nada con algunas casas medio derruidas, o la de esos pueblos del oeste americano en los que por sus calles solo avanza alguna bola de heno empujada por el viento. Pero hay ciudades de mentira que parecen abandonadas, llenas de fantasmas, que sin embargo permanecen más nuevas y limpias que cualquier ciudad normal del mundo, incluidas las nórdicas. Es el caso de Baladia, cuyo nombre oficial es National Urban Training Center.

Es una ciudad extrañamente nueva y regular, aunque de pega. Hay cierta suciedad, sí, pero como si fuera intencionada, y no se distinguen los desperfectos que acompañan al paso del tiempo. Como si fuera una ciudad sin desprecintar. Pero no es ni una maqueta ni un escenario arrasado por una

bomba de neutrones o algún virus mortal que haya dejado las infraestructuras intactas. Es un campo de entrenamiento militar situado en el desierto del Néguev perteneciente al Ejército israelí.

Llama la atención que en mitad de uno de los desiertos más yermos y abrasadores del mundo se levante una ciudad tan perfecta. Aquí, las tropas israelíes e incluso muchos marines norteamericanos se preparan para combatir en Gaza, Líbano o Siria. De modo que su geografía urbana se parece bastante a la de estas ciudades, como copias intocadas de las mismas.

Baladia consta de 1100 módulos que en cierto modo son como casitas del Monopoly, que se pueden configurar y ubicar según el tipo de misión que se pretenda reproducir. Posee nada menos que 12 kilómetros cuadrados que los soldados pueden usar como si fueran ejecutivos estresados simulando una guerra con pistolas de pintura.

Israel, con menos de siete millones de habitantes, es en la actualidad el sexto importador mundial de armas y el quinto exportador, dedicando a la defensa más del 10 por ciento de su producto interior bruto. Acostumbra a vulnerar las normas que regulan la guerra, por ejemplo, empleando las brutales bombas de racimo. Sin embargo, en sus enfrentamientos con las milicias de Hamás, ha descubierto que las acciones aéreas, con los F-16 y los Apache, no son todo lo efectivas que quisieran. Así pues, si su objetivo es golpear mortalmente a Hamás, deben realizar incursiones terrestres que lleguen hasta los núcleos urbanos. Lugares que son el ejemplo perfecto de caos, descontrol y alta densidad de población. Gracias a las películas que todos vosotros habréis visto, os podéis llegar a imaginar lo laberínticos que son los centros urbanos, donde cualquiera, hasta ese niño que parece estar jugando a la pelota, puede desenfundar un arma de fuego.

Así pues, desde 2007, las fuerzas de defensa israelíes se instruyen en Baladia, la maqueta a escala real de una ciudad palestina construida con fondos estadounidenses, con sus calles intrincadas, sus mezquitas y hasta su campo de refugiados. La ciudad se levantó en la nada en apenas dos años. Y seguramente también dispone de muchos maniquíes a los que disparar, capturar e incluso, quién sabe, torturar.

Fordlandia, o cómo transportar un trozo de Estados Unidos a la selva del Amazonas

Otra ciudad también fantasma, abandonada en mitad de un lugar donde resalta

como una Disneylandia en mitad del Polo Norte, surgió de la megalomanía y la falta de previsión de un poderoso hombre de negocios, el equivalente de Preston Tucker pero en la marca Ford: Henry Ford.

Su ciudad, Ford Land, fue construida a principios de los años 30 a orillas del río Tapajós, afluente del Amazonas, en mitad de la selva, donde Henry Ford había establecido más de 20 000 hectáreas de cultivos de planta de caucho a fin de satisfacer la demanda de caucho de la marca Ford.

Esta pequeña ciudad corporativa «made in Ford Motor Company» constaba de modernas fábricas tales como las que existían en los suburbios norteamericanos. Imaginaos también flamantes casitas de madera alineadas como en esas urbanizaciones norteamericanas que salen en las películas, todas con su propio jardín privado, sus pinos, sus puertas mosquiteras, sus calles y sus aceras. Un pueblecito norteamericano ideal en mitad de la nada, rodeado por las salvajes fuerzas de la jungla. Con su hospital, su panadería, sus zapaterías, sus sastres, sus piscinas. Incluso tenía su propio campo de golf de nueve hoyos y un club de vals, jazz y foxtrot, el Hase.

En definitiva, el *American way of life* importado a una de las regiones más inhóspitas del planeta. Así de tozudo y ambicioso era Ford, y también socarrón: no hay que olvidar, para hacerse una idea más definida de su personalidad, que en 1930 el magnate recibió una carta del gánster John Dillinger en la que le felicitaba por fabricar los mejores coches para huir de la policía tras un atraco. Ford no tardó en hacer llegar este mensaje a la prensa para que lo publicaran. Ford estaba acostumbrado a conseguir todo lo que quería, estaba encantado de conocerse y no le daba ningún pudor afirmar que Dillinger le hizo la mejor publicidad del mundo.

A pesar de todo, su gran proyecto amazónico fracasó. Dos fueron los motivos principales que hicieron abandonar Fordlandia en los años 40. El primero fue que el caucho sintético volvió obsoleto el caucho natural. El segundo, y más importante, es que no se puede luchar contra los elementos, por mucho empeño que pongas. Ford había pretendido doblegar la selva a sus exigencias, como si hubiera trasladado un fragmento de Manhattan al corazón del Amazonas o un fragmento del Amazonas al corazón de la Gran Manzana. El calor y la humedad eran insoportables para su población y la malaria se cebaba con ellos. Y los trabajadores autóctonos, los *seringueiros* brasileños, no tenían experiencia en cultivar correctamente el caucho, y mucho menos aceptaban de buen grado las innovaciones y el estilo de vida que Ford trataba de imponer en el asentamiento. No hay que olvidar que Henry Ford era muy rígido con las normas y trataba a los trabajadores nativos como si fueran oficinistas: les asignaba números de identidad y les imponía una jornada laboral de 9.00 a 17.00 bajo un ardiente sol tropical. ¡Les obligaba a usar zapatos y a comer hamburguesas! Incluso impuso la ley seca, el uso de baños públicos (de mal gusto en la región) y las ventanas con cristales, que dejaban

pasar el calor al interior de las viviendas, pero no lo evacuaban. Y es que Ford era un hombre demasiado apegado a sus costumbres: en sus fábricas de coches sostenía que el cliente podía tener su coche del color que quisiera, siempre que el que quisiera fuera el color negro.

Tanto es así que los trabajadores nativos acabaron rebelándose frente a las normas espartanas de Ford. Y, como no se andaban por las ramas, acabaron usando sus machetes con los capataces.

La ciudad era demasiado pretenciosa y Ford finalmente acumuló pérdidas por valor de 20 millones de dólares, convirtiendo la típica gráfica que cuelga en el despacho del presidente y que muestra la salud económica de la compañía en el dibujo de una pista de esquí vista de perfil. Coincidió, por si todo esto fuera poco, que al estallar la Segunda Guerra Mundial Fordlandia se convirtió en una zona estratégica para los intereses nazis y aliados en Suramérica.

Ahora, en mitad de la jungla, ya solo quedan sus restos, que siguen en pie para dar servicios a una población ya inexistente. Como símbolo de la arrogancia industrial norteamericana. Una arrogancia que recuerda poderosamente a la película de 1982 *Fitzcarraldo,* de Werner Herzog. En ella se cuenta la historia de Brian Sweeney Fitzgerald, un apasionado de la ópera al que se le mete entre ceja y ceja que debe construir un teatro en mitad de la selva del Amazonas para que Caruso cante en él.

Hoy día, Fordlandia solo está frecuentada por algunos granjeros y turistas ocasionales que sienten curiosidad por esta *rara avis* del primer mundo, ordenado y jerárquico, tratando de sobrevivir en plena naturaleza suramericana, salvaje e indomable.

La que sí ha revivido ha sido Belterra, otro intento del tozudo Ford por domar el caucho de la región que acabó del mismo modo que Fordlandia. Belterra, desde 1995, intenta ahora sobrevivir plantando café, mandioca y arroz. Al menos, la marca Ford sirvió para que años después se filmara una de las películas más raras, divertidas y con mayor número de floridas palabrotas del cine, *Ford Fairlane, el detective rockanrolero*, cuyo protagonista fue reinventado en España por parte de su desopilante doblador: Pablo Carbonell. Aunque ignoro si de esto estarán al corriente los nativos del Amazonas.

Bokor Hill Station, o cómo transportar un trozo de París a Camboya

Pero Fordlandia y Belterra no son las únicas ciudades de mentira levantadas

en medios que no les corresponden para atender las necesidades exclusivas de sus habitantes. En la otra punta del mundo también encontramos el ejemplo de Bokor Hill Station, concretamente en la lejana Camboya.

Bokor Hill Station es hoy uno de tantos pueblos fantasma, pero en su día, en 1922, los colonos la construyeron para reproducir todo el lujo y el *glamour* de París. Para ello, en las afueras de la ciudad de Kampot, al sur de Camboya, en la montaña de Bokor, los colonos franceses explotaron sin remordimientos al pueblo camboyano (más de 2000 personas murieron solo durante la construcción de la carretera de acceso al lugar) a fin de edificar una pequeña ciudad parisina que incluyera palacetes, tiendas, oficina de correos, iglesia católica y hasta un hotel, el Bokor Palace, que también era un casino y un salón de baile. Solo les faltaba una reproducción de la torre Eiffel para completar el simulacro. De este modo, los colonos pretendían habitar Camboya sin tener que pisar Camboya o la humedad y el bullicio de la ciudad de Nom Pen. De esta guisa vivieron aquellos colonos, permanentemente sumidos en la mentira de estar rodeados de la «ciudad de la luz».

Así pues, después de que la época colonialista pasara a mejor vida y que Bokor Hill Station fuera tomado por el Gobierno, esta París de mentira quedó desértica. La naturaleza la ha ido devorando poco a poco, y las ruinas han adquirido unos tintes fantasmagóricos, como de templo que algún día visitará el intrépido arqueólogo Indiana Jones en busca de, no sé, la pequeña torre Eiffel perdida. Sin embargo, la mayoría de los edificios aún gozan de un buen estado de conservación: preparaos, eso sí, para contemplar paredes y suelos cubiertos de musgos y hongos de diferentes colores y un grave problema de goteras en casi todas las estancias.

No obstante, una empresa, Grupo Sokimex, ha arrendado al Gobierno la ciudad por un plazo de 99 años a fin de restaurarla, incorporándole campos de golf y áreas diversas de recreo para que la ciudad regrese a su época de esplendor. El proyecto fue anunciado el 19 de enero de 2008 y en él se estimaba que las obras, de 21 millones de dólares, durarían 30 meses. Hoy día siguen en curso y no hay fecha final anunciada. Estas obras, sobre todo, arreglarán los accesos a la ciudad y repararán algunos edificios. Pero los objetivos futuros, que se estiman en 15 años de obras y una inversión de 1000 millones de dólares, todavía son una incógnita. Lo que es seguro es que entonces Bokor Hill Station pasará de ser una ciudad de mentira, como lo era antes, a ser una ciudad de vacaciones orientada exclusivamente al turismo de mentira, el que no puede soportar llegar a un país extranjero sin desayunar un cruasán con mantequilla mientras hojea *Le Figaro*. Así que si queréis visitarla virgen (o al menos sin haber perdido todo su esplendor genuino), deberéis daros mucha prisa.

Sí, os advierto de que llegar hasta Bokor Hill Station no es fácil. Primero deberéis dirigiros de Nom Pen a Kampot, que está muy cerca de la costa. Por

el camino, eso sí, os podéis deleitar con una muestra típica de la gastronomía local: unas gambas con pimienta fresca o un cangrejo. Un buen lugar para hacerlo es el pueblo costero de Kep, aunque desde los tiempos del régimen de Pol Pot se han ido acumulando casas abandonadas. A continuación, empieza la carretera de ascenso, que serpentea por una jungla que amenaza con tragaros en cualquier momento. Preparaos para esquivar, pues, ramas y lianas bajas, y un sinnúmero de baches. También abundan unas enredaderas provistas de afiladas espinas que no dudarán en arañaros en cuanto las rocéis: así que, aunque tengáis calor, ventanillas arriba.

Si no os atrae la idea de llevar a cabo este accidentado viaje, siempre podéis ver la ciudad a través de un par de películas de cine en las que Bokor Hill Station se usó como escenario. Una no es muy conocida, pues es una de terror de factura coreana: *R-Point* (2004), cuyo director, Su-chang Kong, tuvo la feliz idea de ahorrarse decorados al trasladar a todo el equipo a esta tenebrosa ciudad ya construida. La otra seguramente os sonará más, sobre todo porque está protagonizada por Matt Dillon: *Ciudad de fantasmas* (2002). Casi toda la película transcurre en Nom Pen, pero las escenas finales fueron rodadas en el casino y los alrededores de Bokor Hill Station.

HASHIMA, UNA CIUDAD DONDE NO CABÍA CASI NADIE MÁS

En la línea de las ciudades levantadas por un corto espacio de tiempo, a fin de acoger a los trabajadores de alguna explotación minera próxima, no hay que olvidarse por último de la isla de Hashima, de la que ya solo queda su esqueleto ruinoso.

Desde lejos, más que una isla parece un barco acorazado, un portaaviones inmenso, de ahí su sobrenombre: Gunkanjima, que viene a significar «isla buque de guerra», sobre todo por su intensa similitud con el acorazado japonés Tosa. Esta sensación está acentuada por el gran muro de hormigón que fue construido por todo el perímetro de la isla a fin de protegerla de los tifones. Y si contemplamos la isla desde las alturas, más que una isla parece el penal de Alcatraz, hasta el punto de que podría haberse usado de escenario para el rodaje de la película *La roca*, de Michael Bay.

Está localizada a 19 kilómetros al suroeste de la ciudad de Nagasaki y albergó, entre los años 1887 y 1974, una mina de carbón que fue la que atrajo la civilización a ella, convirtiéndose de pronto de una ciudad en mitad de la nada. La isla fue adquirida por la compañía Mitsubishi en 1890 con la intención de extraer el carbón alojado bajo el nivel del mar, hasta que la mina

dejó de ser rentable en 1974, cuando el petróleo se convirtió a gran escala en el sustituto del carbón en Japón. Hay que recordar que Mitsubishi es una de las mayores compañías de Japón, fundada en 1870 por Yataro Iwasaki, hijo de una familia samurái, y cuyo emblema muestra tres *hishi* o castañas de agua triangulares: de ahí procede el nombre de la marca, Mitsubishi, que significa «tres diamantes».

Todo ese tiempo de actividad de la compañía Mitsubishi fue suficiente para que no solo se construyera un complejo industrial, sino viviendas para los trabajadores, escuelas de primaria y secundaria, salas recreativas, cine, restaurantes, 25 tiendas, hospital, peluquería, templos religiosos e incluso un prostíbulo. Era algo así como un campus universitario, una miniciudad (no por limitación de infraestructura, sino por su tamaño, que superaba por poco el kilómetro cuadrado: una espacio tan limitado que incluso estaba prohibida la circulación de vehículos de motor a fin de no apiñar todavía más a la población). Su máxima densidad demográfica, y por tanto también su máximo apiñamiento, se alcanzó en 1959: llegó a tener censadas 5259 personas. Es decir, 3460 habitantes por kilómetro cuadrado. El segundo lugar con mayor densidad de población del mundo (solo superado por la ciudad amurallada de Kowloon, de la que hablaré más adelante). Una pesadilla para los que tuvieran fobia a las multitudes. Un gallinero con el aforo extralimitado. Una granja de hormigas obreras. Alcatraz en versión proletaria.

Ahora, sin embargo, aquella desorbitada densidad demográfica, que hubiera preocupado seriamente a Malthus, ha descendido hasta alcanzar los niveles de una sociedad posnuclear. Es decir: cero habitantes. Así y todo, aún siguen en pie todos los edificios, y en el interior de las viviendas todavía pueden encontrarse pistas de las gentes que allí vivieron mientras el negocio del carbón dio de sí; por ejemplo, en alguna fotografía tomada de la ciudad se atisba un televisor de los años 70 y otros objetos personales, como zapatos, botellas de champú o periódicos, gracias a que muchas fachadas se han desmoronado, dejando a la vista el interior de los edificios en una versión ruinosa de *13, rue del Percebe*. Hashima es ahora una de las 505 islas que quedan deshabitadas en la prefectura naval de Nagasaki, pero probablemente en sus mejores tiempos fuera la isla más habitada de la historia.

Una de esas fotos publicitarias del antes y después de algún centro de estética sería mucho más chocante si estuvieran protagonizadas por la Hashima en su máximo esplendor y la espectral Hashima de nuestros días. Tan espectral que incluso ha sido escenario para el rodaje de películas, como *Battle Royale II: Requiem* (2003). También aparece en videojuegos: en la fase final de *Killer7*, donde se refieren a la isla por su apodo, Battleship.

Hasta hace poco, visitar la isla para comprobar su decadencia con tus propios ojos estaba prohibido a causa del peligro que entrañan unos edificios deteriorados. Si te detenían en el interior de Hashima, podían incluso

condenarte a 30 días de cárcel, seguidos de una deportación inmediata. Aunque ello no fue obstáculo para que algunos turistas aventureros se colaran en Hashima para hacer muchas de las fotografías que pueden encontrarse en Internet. Ahora, desde el 22 de abril de 2008, ya no es necesario violar la ley para ver Hashima, pues una pequeña zona de la isla ha sido habilitada para el turismo por el Gobierno japonés. Un viaje de una hora desde Nagasaki que permite viajar atrás en el tiempo. Entradas a 150 yenes para los escolares de primaria y de 300 yenes para los de escuela secundaria y mayores de edad. Aunque en un futuro, habida cuenta de la escasez de terreno que posee Japón en relación con su densidad demográfica, no sería extraño que Hashima se transformara algún día en un aeropuerto o un lugar residencial lleno de esos altos y apelmazados edificios en los que las habitaciones son como claustrofóbicos nichos.

SHIBAM, LA MANHATTAN DEL DESIERTO

También existen lugares que son de verdad, pero que, desde la distancia, parecen de mentira. Es el caso de la Manhattan del desierto. Sí, habéis leído bien. En mitad de los áridos desiertos de Yemen, sobre el lecho del *uadi* Hadramaut, existe una ciudad de rascacielos llamada Shibam (la Shibam del Hadramaut, no confundir con otras Shibam de la región). Pero si estáis llegando a Shibam en coche o en avión, desde la lejanía no os parecerá una ciudad de rascacielos como las que estáis acostumbrados a contemplar. Más bien parece una maqueta de una ciudad de rascacielos. Todo se aprecia un tanto irregular y torcido, las ventanas tampoco son del todo cuadradas o rectangulares. Como si los rascacielos en verdad fuesen castillos de arena o de cartón levantados por un niño.

Este efecto óptico se debe a que Shibam no es una ciudad de acero y cristal. Los edificios de Shiban están construidos exclusivamente de adobe. El adobe es una mezcla de arcilla y arena a la que a veces se le añade paja, crin de caballo o heno seco y que se moldea en forma de ladrillo y se seca al sol. Se elabora con un 20 por ciento de arcilla y un 80 por ciento de arena y agua; el secado al sol dura un mes. Como el adobe puede deshacerse con la lluvia, precisa de un continuo mantenimiento que consiste básicamente en ir añadiéndole continuas capas de barro. El adobe es tan económico y fácil de fabricar que muchos son los que se construyen su propia casa con él. Otra propiedad interesante de las viviendas de adobe, sobre todo si vives en un desierto tan caluroso como el de Yemen, es que regula muy bien la temperatura interna de las estancias: en verano conserva el frescor, y durante

el invierno da calor. Dadas estas características, aún resulta más asombroso que estos gigantes que parecen emerger de la arena hayan sido construidos con escasos recursos tecnológicos y que además hayan sobrevivido tanto tiempo en semejante estado de conservación en un lugar donde la palabra «erosión» es de uso cotidiano.

Los rascacielos de Shibam tienen entre cinco y ocho pisos (el más alto se levanta 29,15 metros sobre el suelo y 36,51 sobre el lecho del río) y albergan unos 7000 habitantes, así que no son estrictamente rascacielos: para ello es necesario que se alcancen 12 o más plantas. Algunos de estos «rascacielos» tienen más de cinco siglos de antigüedad y han sido reconstruidos sobre los cimientos originales de piedra, que pueden llegar a tener hasta mil años de antigüedad. Es decir, que esta gran urbe yemení se adelantó a la neoyorquina: sus rascacielos son los más antiguos del mundo (si exceptuamos los primitivos rascacielos que aparecieron en Tebas hacia el año 700 a. C., cuyos muros de piedra alcanzaban hasta cinco alturas).

Estos edificios se llaman torres-vivienda o *bayt*, hay unos 500 en pie y están muy bien conservados a pesar de que a lo largo del siglo XX la ciudad fue parcialmente arrasada por las inundaciones de 1975, 1982 y 1989. La última inundación ocurrió en 2008. Normalmente, los *bayt* tienen una base de paredes gruesas de hasta un metro de ancho que se angostan hasta los 30 centímetros en los pisos superiores, los cuales se van agregando unos encima de otros. La planta baja funciona como despensa de las familias que viven en el bloque. El primer piso está destinado para la cocina o para albergar un establo con unos pocos animales. El segundo y tercero, y, en algunos casos, hasta el cuarto piso, están destinados para las mujeres. Las plantas más elevadas, para los hombres, especialmente el *mafraj*, la estancia donde los hombres se reúnen con familiares y amigos para hablar, beber, comer o masticar *qat*. Si el calor aprieta, no es infrecuente que muchos decidan dormir en las terrazas. Algunos pisos están conectados por pasadizos con los edificios vecinos, de modo que se puede visitar a los amigos sin pisar la calle. Esto podría haceros pensar que si ya es difícil escabullirse de las visitas indeseadas de amigos y familiares, Shibam aún lo complica todo más. Pero no es así, pues los habitantes de Shibam se rigen por un estricto código de conducta para evitar que los vecinos se espíen unos a otros desde las terrazas y ventanas, y, claro, que aparezcan sin avisar en tu casa. La estratificación de estos edificios os puede resultar de todo punto extravagante, pero también a ellos les parecerán igualmente extravagantes los rascacielos de apartamentos para *yuppies* de la West End Avenue de Manhattan.

Desde lejos, Shibam parece un juguete o un castillo de arena levantado por un niño en una playa asombrosamente vacía. Alrededor solo hay tierra yerma, como si la ciudad hubiese sido teletransportada de otro lugar justo a la nada, como si fuera el espejismo de un oasis. Todos los edificios están

apretujados, como si no quisieran expandirse más allá de las rígidas fronteras de la ciudad. Esta planificación urbana tan estricta y vertical se llevó a cabo para proteger a los residentes de los ataques beduinos. En el siglo XVI, la ciudad estaba rodeada por un gran muro rectangular de medio kilómetro cuadrado que le servía para contener las acometidas externas. Shibam está enclavada en el extremo más meridional de la península arábiga, cerca del mar Rojo, y durante siglos se enriqueció enormemente gracias a que por allí pasaba la ruta del incienso, uno de los presentes de los Reyes Magos.

De cerca, sin embargo, Shibam no pierde un esplendor que incluso ha sido declarado patrimonio de la humanidad en 1982. En esta Gran Manzana del desierto no encontraremos riadas de taxis o tiburones de las finanzas hablando a pleno pulmón a través de sus teléfonos móviles, sino algún esporádico ciclomotor o alguna cabra. Y sus hombres no visten con traje, sino con una túnica blanca, cinturón de cuero de camello con incrustaciones de oro y plata (de la que cuelga una daga curva, pero tranquilos, es solo decoración y la ley prohíbe desenfundarla), sandalias como las de los antiguos romanos y *kefilla* cubriendo su cabeza (un pañuelo a cuadros). Las mujeres, por su parte, visten elaborados trajes de terciopelo negro bordados con líneas violetas, guantes, velos que cubren el rostro y un sombrero de paja de forma cónica. Las calles son estrechas y sombrías (apenas entra el sol debido a la altura de los inmuebles) y continuamente piensas que los altos edificios que te rodean están desafiando las leyes de la gravedad de una manera muy muy atrevida. Sin embargo, si te fijas en las particularidades arquitectónicas, entonces oyes ecos de *Las mil y una noches*. Siendo honestos, todo está un poco sucio y huele mal y, como se os ocurra hacer una foto a alguna habitante local es posible que, debido a cuestiones supersticiosas, le dé por tiraros piedras. Pero la Unesco considera Shibam como «el ejemplo más antiguo y mejor conservado de planificación urbana basado en el principio de construcción vertical». No en vano, las fachadas de muchos edificios son auténticas obras de arte por su variedad de diseños. Raro es no ver en ellas elaboradas celosías que protegen las ventanas, incluso en los edificios dedicados únicamente a viviendas; ya no digamos la Gran Mezquita (también conocida como Sheik ar Rashid) o la Casa de Jartum, el edificio más antiguo de la ciudad. Las puertas, claro, son de madera, con sus cerraduras también de madera. Las ventanas tienen forma de arco islámico, con moldura blanca que luce diseños geométricos; no tienen vidrios y se cubren con cortinas de bambú.

Si *La jungla de cristal*, la película de acción protagonizada por Bruce Willis, se hubiera rodado en Shibam, y John McClane hubiese liquidado terroristas dentro de la versión de adobe del edificio Nakatomi Plaza, ya os imagináis qué otro título debería haber llevado el filme. Y *El coloso en llamas* se hubiera derretido. Así que os recomiendo que veáis una película que fue rodada realmente en Shibam: *Las mil y una noches* (1974), de Pier Paolo

Pasolini. Así podréis ver esta ciudad que parece de mentira en movimiento, en el caso de que no os convenza la idea de viajar a Saná, desde la que tenéis seis horas de coche o una aventurera travesía acompañados de un guía y protector beduino por la ruta del incienso, como Reyes Magos contemporáneos. Veréis la capital del reino de Saba, Marib, de donde el Corán dice que partió Belquis camino a Jerusalén en busca de Salomón. A lo lejos no tardará en despuntar, mimetizada con el paisaje, la primera ciudad de rascacielos de la historia.

San Gimignano, la Manhattan medieval

Si nos dirigimos a Italia, concretamente hasta San Gimignano, una pequeña ciudad amurallada situada en la Toscana, entonces podréis contemplar otra Manhattan, en esta ocasión medieval. No en vano, San Gimignano ha recibido el sobrenombre de la Ciudad de las Bellas Torres.

Debido a la prosperidad económica que le procuraba la Via Francigena, una ruta de comercio y peregrinaje hacia Roma y el Vaticano muy importante en la Edad Media, San Gimignano era pródiga en obras de arte, y también era frecuente entre las familias más ricas de la zona construirse altas torres para vivir que, sobre todo, funcionaban como símbolo de su prestigio y su riqueza. Al igual que los pavos reales compiten entre sí para ostentar la cola más exuberante y colorida (aunque ello menoscabe peligrosamente su movilidad y por tanto sus posibilidades de escapar de un depredador), en San Gimignano se puso de moda competir por tener la torre más alta. Una competición que se volvió tan absurdamente feroz que incluso un edicto municipal acabó prohibiendo la construcción de torres que superaran los 50 metros de altura, que era la altura de la torre della Rognosa, la torre del ayuntamiento. Sin embargo, en 1928 se infringió ese límite al construirse la torre Grossa, de 54 metros.

Esta costumbre por demostrar quién tenía más larga la torre fue común en otras ciudades toscanas, como Florencia o Bolonia, pero en todas ellas las torres desaparecieron casi por completo debido a guerras o causas naturales. San Gimignano es la única que ha conservado 15 de las 72 torres que llegaron a convertir su *skyline* en algo totalmente anacrónico para la época. Una búsqueda del cielo vía vivienda que no se había manifestado de forma tan generalizada desde la antigua Roma, que, en su máximo esplendor, acogía a 1,5 millones de personas. Para alojar a tal densidad de gente, la mayoría tenía que vivir en una especie de bloques de apartamentos llamados *insuale*. Se llegaron a construir 46 000 de estos bloques (solo los más ricos podían permitirse residir en una de las 2000 casas independientes), convirtiendo

Roma en la Manhattan del mundo antiguo. Sin embargo, los edificios nunca sobrepasaban los 21 metros de altura (aproximadamente siete plantas) por decreto del emperador Augusto, salvo algunas infracciones, como la famosa Ínsula de Felicles, una suerte de Empire State Building de la época, cuya altura real nadie sabe. Sin embargo, para aquella época, podían considerarse ya como rascacielos (hay que recordar que no había ascensores y el agua no se podía canalizar hasta las plantas superiores, así que las plantas más caras eran las bajas y no las más altas, al contrario de lo que sucede actualmente).

Una batalla sobre quién la tenía más grande (y más dorada) también se disputó en Bagan, en la llanura central de Myanmar (antes Birmania), una antigua ciudad de reyes que, durante los siglos XI y XIII, compitieron entre sí hasta el punto de construir más de 13 000 templos, pagodas y estupas (edificios para contener reliquias). Dado que la dictadura birmana no hace nada por conservar este lugar y la Unesco aún no la ha catalogado como patrimonio de la humanidad, hoy día apenas se conservan medio abandonadas unas 2500 construcciones. Contemplar esta llanura polvorienta erizada de cúpulas le otorga a este lugar un halo místico que difícilmente podremos encontrar en otro lugar del mundo.

Con todo, estas edificaciones se quedan como un juego de niños tipo Exin Castillos si las comparamos con los rascacielos actuales. Bajo el influjo del desastre bíblico de la torre de Babel que describe el libro del Génesis («Vamos, edifiquemos una ciudad y una torre, cuya cúspide llegue al cielo; y hagámonos un nombre, por si fuéremos esparcidos sobre la faz de toda la Tierra»), los constructores de las ciudades de Occidente no se atrevieron a levantar estructuras más altas que las agujas de las iglesias. Fue en el centro lanero de Brujas donde se construyó por primera vez un edificio no religioso (el campanario de 108 metros en honor de la fabricación textil) que superaba a uno religioso (la cercana catedral de San Donato). Eso fue en el siglo XV, y se necesitaron cuatro siglos para que otras ciudades se atrevieran a hacer algo parecido. Hasta 1890, la aguja de 86 metros de Trinity Church, al lado de la bolsa de Wall Street, fue el edificio más alto de Nueva York: fue en ese año cuando se construyó un rascacielos que alojaría al *New York World* de Joseph Pulitzer. Simultáneamente, en París se erigía la torre Eiffel, que superaba los 300 metros de altura, dejando muy pequeñita la catedral de Notre Dame.

El primer rascacielos que superó los 300 metros fue el edificio Chrysler, terminado en 1930, que medía 310 metros de altura y que fue superado casi enseguida por el Empire State Building, con 381 metros. El Empire State fue el edificio más alto del mundo entre 1931 y 1971, pero luego vinieron las torres gemelas del World Trade Center (417 metros) o la torre Sears (442 metros). Pero, sin duda, el gran crecimiento en rascacielos fue el experimentado en Dubái.

El llamado Burj Khalifa, construido en 2009, tiene nada menos que 828

metros de altura, más de 160 plantas, superando en algo más del doble al Empire State Building. También es cinco veces y medio más alto que la gran pirámide de Giza, en Egipto, que fue el edificio más alto del mundo durante 4000 años. Para construir este monstruo arquitectónico se necesitaron seis años de trabajo, 39 000 toneladas de acero de refuerzo, 300 000 metros cúbicos de hormigón y 22 millones de horas de trabajo. Los pilares reforzados de los cimientos contienen más de 110 000 toneladas de hormigón enterradas a 50 metros de profundidad.

Con todo, uno de los rascacielos más originales del mundo está en Suecia. Es un rascacielos que se retuerce sobre sí mismo, como si unas manos invisibles intentaran exprimirlo al igual que lo harían con un trapo: el edificio gira sobre sí mismo 90 grados desde la base hasta la planta más alta, la 54, a 190 metros de altura. Se llama Turning Torso y está en primera línea del mar Báltico, en el puerto oeste de la ciudad Malmoe, cerca del centro urbano y de la playa Ribersborg. El edificio fue inaugurado en 2005 tras cuatro años de construcción y pertenece al arquitecto Santiago Calatrava, que recibió el Premio MIPIM de Cannes al mejor edificio residencial del mundo.

La «Mansión» de madera

Todos estos precoces rascacielos me recuerdan a otro rascacielo no menos irreal levantado en Rusia. Fue construido por un exmafioso (pasó cuatro años en la cárcel) y arquitecto *amateur* llamado Nikolái Sutvagin en la ciudad de Arcángel, una ciudad del norte de la Rusia europea, capital del óblast de Arcángel en la orilla del río Dvina Septentrional, muy cerca de su desembocadura en la bahía del Dvina, en el mar Blanco. El rascacielos ha sido bautizado por los habitantes de la zona como la «Mansión». Y es que más que un rascacielos, estructuralmente se parece a una de esas casas victorianas encantadas que ha ido creciendo sin sentido hacia arriba, como si los pisos extras hubiesen sido apilados precariamente uno encima de otro, aguardando a que cualquier soplido del lobo acabe por derribarlos. Porque otra característica de este inestable rascacielos es que está completamente construido con madera, como la segunda casita del cuento de los tres cerditos.

La construcción, que comenzó en 1992, supera ya los 45 metros y tiene 13 pisos, aunque al leer estas líneas pueden haber pasado dos cosas: a) que ya tenga algunos pisos más encima; o b) que toda la estructura haya sido derrumbada por la fuerza de la gravedad. Si no se producen ninguno de estos dos supuestos, siempre puede ocurrir un tercero: c) que se vea reducido a dos pisos debido a la presión que están ejerciendo las autoridades locales ante

semejante despropósito arquitectónico. En cualquier caso, si contempláis cualquier fotografía del rascacielos será en ese mismo instante una fotografía desactualizada.

La Mansión de Nikolái Sutvagin podría perfectamente formar parte de la Tierra de las Gárgolas, descrita por L. Frank Baum en una de sus novelas sobre el mago de Oz, un país subterráneo donde todo allí es de madera: el suelo es de serrín, los guijarros son nudos de árboles, las flores están talladas en madera y las briznas de hierba son virutas de madera. Las casas, también de madera, semejan torres con formas muy diversas: cuadradas, hexagonales, octogonales, etcétera. Las gárgolas, por supuesto, también son de madera. El fuego es lo que más se teme en esta ciudad imaginaria, como os podréis figurar. Y también es el punto débil de la Mansión. Una cerilla y adiós casa.

Siguiendo la misma filosofía maderera, en Pattaya, Tailandia, también podéis encontrar el primer templo construido exclusivamente con madera. Se llama el santuario de la Verdad, y es obra del multimillonario tailandés Khun Lek, que empezó a construirlo en 1981. Todavía no está acabado del todo, y el acceso para las visitas abre y cierra dependiendo del estado de las obras. Espera completarse en el año 2025.

Las tallas están meticulosamente realizadas y muchas de ellas narran los conflictos entre Dios y el diablo, y su arquitectura es mayoritariamente *thai*. De lejos, de hecho, parece que el templo es de piedra, pero no lo es. En las agujas se representan los elementos que dirigen el mundo según la filosofía oriental: una flor de loto, que simboliza la religión; un niño y una persona, que representan la alegoría de la vida; un libro, que representa la filosofía; y una paloma, que representa la verdad. En el templo también están representados los siete creadores: el Cielo, la Tierra, la Madre, el Padre, la Luna, el Sol y las Estrellas.

CATHEDRAL GROVE O UN BOSQUE TEATRAL

También es el fuego el principal punto débil de este lugar, si exceptuamos a la industria maderera. Porque si la incluimos, entonces el lugar se convierte en una recreación, en una mentira, en un museo que aspira a confundirse con la realidad y también a disimular la realidad. Cathedral Grove se transformó en un lugar teatral por cuestiones de *marketing* y de imagen de empresa, y sus visitantes parece que han pasado por el aro, aunque exista un pequeño porcentaje de turistas que, después de contemplar este desolado panorama, han abrazado las ideas ecologistas más radicales.

Situado en la isla de Vancouver, Canadá, en la boca del estrecho de

Clayoquot, existe un bosque que ya ha perdido la categoría de tal a causa de los intereses de la compañía maderera MacMillan Bloedel, responsable de la deforestación de la isla de Vancouver. Y de esta deforestación no es responsable un grupo de rudos leñadores barbudos de pantalones vaqueros y camisas de cuadros, tal como señala Annie Leonard en su libro *La historia de las cosas*, sino por titánicas máquinas humeantes. Además, los trabajadores que operan con esta tecnología están sometidos a numerosos riesgos, desde la caída de árboles hasta las condiciones meteorológicas adversas, lo que ha convertido la tala de árboles en una de las tres ocupaciones más peligrosas en la mayoría de los países, según la Organización Internacional del Trabajo (OIT).

En principio, cuando lleguéis a Cathedral Grove, os sentiréis maravillados por un exuberante paisaje de montañas cubiertas de cedros, sobre los que planean águilas que se reflejan en la superficie de los cristalinos lagos. También contemplaréis fabulosos ejemplares de abetos de Douglas, que pueden alcanzar los 75 metros de altura y los nueve de diámetro. Tal como indica su nombre, el bosque, en vez de un bosque, parece una catedral gótica construida por la naturaleza, usando como material un conjunto enorme de árboles de más de 800 años y un puñado de verde muy bien distribuido. Hasta los rayos de luz que atraviesan las hojas y se desparraman como monedas de luz por el suelo parecen proceder de complejas vidrieras. También es un lugar idóneo para observar pájaros carpinteros.

No obstante, si proseguís el viaje, basta con superar la primera colina para descubrir que más allá ya no hay nada más, excepto un paisaje pelado y muerto que podría usarse como plató para rodar un alunizaje. Y es que la vegetación que todavía sobrevive en esta zona está siendo explotada turísticamente por la misma empresa, MacMillan Bloedel, que incluso ha tenido el gesto de rodear alguno de los cedros más antiguos con una cuerda y una placa montada sobre una vara, como las que se encuentran en cualquier museo. Porque eso es Cathedral Grove, una recreación de la naturaleza, un museo levantado cínicamente por los responsables de que ahora, para contemplar belleza natural canadiense en la isla de Vancouver, debáis conformaros con esta demarcación que aspira a ser auténtica aunque sea rematadamente falsa.

Crucemos los dedos para que esta catedral gótica de la naturaleza sobreviva, como ya lo hizo a un devastador incendio desatado hace 350 años y a la invasión de los europeos que colonizaron la región en 1849.

COLINAS MAGNÉTICAS, LAS COLINAS SIN

PENDIENTE

No debemos olvidarnos de las montañas que funcionan al revés o de caminos que parece que trazan una pendiente ascendente que en realidad es descendente. Son lugares de mentira, porque engañan a nuestro sentido de la visión: basta con tirar una pelota para comprobarlo.

La calle más empinada del mundo es Baldwin Street, en la ciudad de Dunedin, en Nueva Zelanda. La calle tiene una longitud de 350 metros y cuenta con una inclinación máxima de 19 grados. Esto significa que su desnivel es del 35 por ciento y, en consecuencia, por cada 2,86 metros que se caminan se asciende un metro. La calle es tan inclinada que, si te descuidas, puedes perder el centro de gravedad de tu cuerpo. Por ello, el suelo de la calle no es de asfalto común, sino de hormigón, a fin de incrementar la adherencia. Cada año se organiza una carrera consistente en subir y bajar la calle, la llamada Baldwin Street Gutbuster.

En esta calle no habría ninguna duda: si dejamos caer una pelota o un chorro de agua, enseguida sabremos hacia dónde se inclina la bajada de la calle. Pero hay otros lugares en los que el descenso se convierte en ascenso. Al fenómeno se le conoce con nombres diversos: colinas antigravitatorias, colinas misteriosas, montañas magnéticas o colinas de ingravidez. Pero en realidad estos lugares no violan las leyes de la gravedad ni están sometidos a algún campo de energía telúrico, sino que violan nuestros sentidos. El principal factor de los lugares que parece que suben cuando en realidad bajan es la ausencia de referencias de horizonte que impiden al observador la correcta definición de las pendientes de la colina.

Así pues, la lista de colinas donde «rodar cuesta arriba» es extensa, de modo que vamos mencionar solo las más relevantes y a dividirla por países, por si os apetece visitarlas y desafiarlas.

Alemania

- En la L3053 entre Butzbach y Hausen-Oes.

Australia

- Orroroo, sur de Australia (incluso hay un gran imán de mentira para fingir que estáis siendo atraídos por él).
- Moonbi, Nueva Gales del Sur, cerca de Tamworth.
- Bowen Mountain, Nueva Gales del Sur, poco después del desvío de Grose Vale Road.

Brasil

- Rua do Amendoim, calle urbana en la ciudad de Belo Horizonte.

Canadá

- Moncton, New Brunswick.
- Burlington, Ontario, en King Road, justo al norte de Bayview Park.

China

- Gansu, unos 60 metros de pendiente con un ángulo de 15 grados en la región desértica del condado de Yugur.

Estados Unidos

- San Diego, la rampa de salida en Mira Mesa, Sorrento Valley.
- Cumming, Booger Hill, también conocido como Boger Mountain.
- Princeton, cerca de Princeton.
- Kirtland Hill, King Memorial Road.
- El Paso, Thunderbird Drive hacia el sur.

Francia

- A 300 metros de la carretera, entre La Loge des Gardes y Renaison, cerca de la aldea de Les Noës.

Irlanda

- Condado de Louth, al norte de Dundalk, conocido como Magic Hill.
- Condado de Waterford: montañas Comeragh, en el camino a las cataratas Mahon.

Italia

- Cuesta abajo cerca de Roccabruna (Piamonte).

México

- Nealtican, Puebla, colina Metepec.

Reino Unido

- Essex, Hangman's Hill, High Beech.
- West Sussex, Rogate, en la carretera A272, al oeste de la aldea.

CHONE, EL PUEBLO CON LOS NOMBRES MÁS RAROS DEL MUNDO

Finalmente, hay lugares que existen de verdad cuyos habitantes parecen no hacerlo. Sus habitantes pudieran haber salido de alguna película o libro, tal como sucede en ***Corazón de tinta,*** de Cornelia Funke, novela en la que Mo y su hija Meggie, ambos aficionados a la lectura, tienen el extraño poder de que los personajes de los libros que leen en voz alta cobren vida (aunque por cada personaje revivido un humano desaparece entre las páginas). Es lo que sucede con Chone (también conocida como Cantón Chone, Villa Rica de San Cayetano de Chone, Chone de Indias, Pueblo Viejo de Chone y Señorío Indohispano de Pechance), una pequeña ciudad ecuatoriana ubicada en la provincia de Manabí, a siete horas de carreteras serpenteantes desde la capital, Quito.

En apariencia, los 20 000 habitantes de Chone podrían pasar por seres humanos normales. Sin embargo, basta con echar un vistazo a su DNI para advertir que la mayoría de ellos parece ser oriunda del mundo de la fantasía. No hay que fijarse en sus fotografías, ni en el lugar de nacimiento, ni tampoco en su fecha de nacimiento, sino en sus nombres. Son nombres directamente inspirados en la ficción, abducidos por las películas, las novelas, las canciones y hasta los anuncios de la televisión. Una mezcla de imaginación, mal gusto, obsesión mediática y cachondeo por parte de los padres que bautizan a sus hijos que ha convertido el remoto Chone en el lugar con los nombres más extravagantes del planeta.

Burger King Herrera, Vick Vaporub Gíler, Alí Babá Cárdenas, Alka Seltzer (dicen que le bautizaron así porque solo estas pastillas aliviaban los dolores de su madre en el parto), Lincoln Stalin, Adolfo Hitler Flores de Valgas Álava (un juez nacido el 12 de julio de 1941, en plena Segunda Guerra Mundial, para más inri), el patriótico Querido Ecuador, Guasington (en lugar de Washington), Pericles, Homero, Platón, Empédocles, Temístocles, Eurípides, Oferta Bienleída, Sostenas Semiencanto, Perfecta Heroína, Cicerón Robles (exministro de Estado, gobernador, legislador y presidente de la Casa de Cultura manabita), Simón Bolívar, Napoleón, Cristóbal Colón Jaramillo, Frank Sinatra, John Kennedy Suárez (dueño de una ferretería que nació el día del asesinato de J. F. K. ocurrido en Dallas), Arcángel Gabriel Salvador, Land Rover García, Venus Lollobrigida, Tranquilino Loor (dueño de una tienda de abastos, llamado Tranco por los amigos), Luz Divina, Ford Chevrolet, España Parrales (nacida el 25 de julio, día de Santiago Apóstol, patrón de España), Everguito Coito, Dumas, Sony, Obras Portuarias, Poderoso Melchor, Chaplin,

Diosita Párraga, Sunami (que viene de *tsunami*, pues esta niña nació después del *tsunami* que arrasó Indonesia en diciembre de 2003), Roberto.- (el punto y la raya, cual código morse, también está incluido en el nombre), Dos a Uno Angulo (llamado así porque nació el domingo en el que el equipo de fútbol de su padre obtuvo este resultado), Darling Chunga, Franklin Roosevelt, Mary Nissan, Gary Cooper, Ben Hur…

Siempre hemos sido especialmente crueles con nuestros compañeros de clase si estos tenían nombres que eran fáciles de parodiar. Si te llamabas Luis Orejas y encima tenías las orejas de soplillo, estabas condenado. Pero en Chone esto no debe de ocurrir con demasiada frecuencia. Cuando lo estrambótico es la norma, tener un nombre demasiado corriente podría ser motivo de mofa. ¿Pepe Rodríguez? ¡Eres un anodino! ¿Juan García? ¡Soso! ¿Javier Pérez? ¡Insignificante! En Chone, los raros son más, así que los raros imponen su magisterio; al menos a nivel de nombres. Si no tienes al menos un nombre con *copyright* en el mundo mediático, no eres nadie.

En el registro civil y la pila bautismal de Chone están tan acostumbrados a estos nombres que ya no se oye ni una sola carcajada. Solo se observa un ligero fruncimiento de ceño si los padres no optan por un nombre original, uno de esos nombres tan enjundiosos e inverosímiles que ya no precisan de apodos, alias o sobrenombres añadidos el resto de su vida. Y al parecer todos los llevan con mucho orgullo en Chone, ciudad que se vanagloria de ser cuna de «las mujeres bonitas y los hombres responsables». Tanto es así que muchos vecinos de otras localidades deciden bautizarse en Chone porque en cualquier otro lugar les prohibirían este exceso de imaginación.

No sé vosotros, pero lo primero que haría yo al llegar a Chone sería hojear una guía telefónica. Seguro que resulta mucho más interesante que el propio Chone.

De algún modo, esta inventiva a la hora de bautizar a los habitantes de Chone me recuerda a la misma que destilan muchos científicos cuando le ponen nombres a las nuevas especies que descubren. Por esa razón existe un escarabajo, descubierto en 1983 por Quentin D. Wheeler, entomólogo del Museo de Historia Natural de Londres, que se llama *Agathidium vaderi*. Wheeler es fanático de la saga *Star Wars* y creyó que el escarabajo guardaba muchas semejanzas con el villano de la película, Darth Vader. Para poner estos nombres, siempre se usa el mismo sistema: dos términos en latín, el primero para referirse al género y el segundo para denominar la especie. Por eso Harrison Ford es también una araña: *Calponia harrisonfordi*, descubierta por Norman I. Platnick. Barack Obama, presidente de Estados Unidos, también ayudó a ponerle nombre a un liquen: *Caloplaca obamae*. Incluso hay un escarabajo de connotaciones nazis: *Anophthalmus hitleri*, que resultó ser tan seductor para algunos que los ejemplares conservados en la Colección Zoológica de Múnich fueron robados en 2006 y vendidos por Internet a 1000

euros cada uno. El parecido de los tentáculos de un gusano de mar con las rastas de Bob Marley llevó a la investigadora Ana Hilaria, de la Universidad de Aveiro (Portugal), a llamarlo *Bobmarleya gadensis*. También hay una araña llamada *Orsonwelles ambersonorum*. Un paleontólogo que era fan del líder de la banda de rock Dire Straits llamó a un fósil de dinosaurio hallado en Madagascar *Masiakasaurus knopfleri*. Sin abandonar la música, un trilobites se llama *Aegrotocatellus jaggeri*, en honor a Mike Jagger. Otro escarabajo que presentaba una hinchazón en sus extremidades, como si estuviera cachas, fue llamado *Agra schwarzeneggeri*. Las curvas de las patas de la mosca *Campsicnemius charliechaplini* recordaban a los andares de Chaplin. Hay un espécimen de flor bautizado como *Clematis princess diana*. Y una *Clematis prince charles*, por supuesto. Bill Gates tampoco podía faltar en esta nomenclatura: *Eristalis gatesi* es una mosca.

¿Os imagináis qué concentración de celebridades puede darse un día cualquiera en Chone si empezamos a nombrar a todos sus habitantes y demás criaturas que por allí pululen?

Algo parecido podría empezar a pasar en 2014 en la isla de Niue, en el Pacífico Sur, que pretende emitir monedas con las efigies de los personajes de la saga cinematográfica *La guerra de las galaxias*. Un conjunto de 40 monedas en las que aparecerán Yoda, Darth Vader, Luke Skywalker o Han Solo, entre otros héroes y villanos de la galaxia concebida por George Lucas, que ya ha cedido las licencias para la producción de las monedas. Las monedas tendran validez legal para el uso común en una isla con una población de solo 2000 habitantes.

Con todo, si no os atrevéis a llevar un nombre estrambótico (principalmente porque no vivís en Chone y porque no sois una especie recién descubierta por un científico), siempre os podréis mudar a lugares donde automáticamente te conviertes en una criatura exótica. Bien, eufemismos aparte, lo que ocurre es que te conviertes en tonto, al menos para determinado grupo de personas. Son lugares que se asocian a los tontos, así que vivir o nacer en ellos te hace parecer tonto para muchos de los demás. En España, el ejemplo más conocido es Lepe, que ha sido generador de toda clase de chistes. Pero como explica Oliviero Ponte di Pino en su libro *El que no lea este libro es un imbécil*, hay muchos más lugares en el mundo que han sido asociados con la tontería (sobre todo por sus enemigos). Para los antiguos griegos, por ejemplo, los tontos vivían en Abdera, irónicamente una ciudad donde nacieron mentes brillantes como Demócrito y Protágoras. Para los ingleses, los tontos viven en Gotham. Para los alemanes, en Schildburg. Para los daneses, en Molbo. Para los milaneses, los tontos proceden de la llanura lombarda, de un pueblo llamado Gaggiano. Para los franceses, el país con más tontos es Bélgica. Para los estadounidenses, uno de los países más tontos es Polonia.

Sin embargo, nada de todo lo señalado (ponerse nombres raros, registrar a animales con nombres raros o incluso mudarse a vivir a lugares con connotaciones raras) supera el hecho de poder bautizar a todo un país con tu propio nombre. Solo dos personas en toda la historia han conseguido tamaña gesta: Abdelaziz ibn Saud (1876- -1953), fundador de Arabia Saudí, y Cecil Rhodes, el creador de Rodesia, hoy dividida en Zambia y Zimbabue.

España también tiene su propia localidad con habitantes de nombres raros. De hecho, figura en el *Libro Guinness de los récords* como el lugar con los nombres de pila más extraños en español. Es Huerta de Rey, en la provincia de Burgos. Debido a que muchos habitantes compartían apellidos, incluso el mismo nombre, se empezó a recurrir a fuentes como el martirologio romano para encontrar nombres poco frecuentes. Así, en Huerta de Rey, no es extraño cruzarse con personas que se llaman Aniceto, Burgundófora, Gláfida, Filadelfio, Especioso, Filogonio, Marciana, Ubiniano o Walfrido. Un lugar donde no desentonarían Mortadelo y Filemón. En 2008, además, en Huerta de Rey se celebró un Encuentro Internacional de Nombres Raros.

FUCKING, PÖLLA Y OTRAS PALABROTAS

Naturalmente también puede ocurrir que todos los habitantes de una región tengan nombres normales, pero que el lugar donde viven no lo tenga. El mundo está lleno de sitios con nombres insólitos, que rozan la irrealidad. Pero uno de los más populares en Europa es Fucking.

Por ello, una de las señales de tráfico más robadas es el letrero de entrada de este pueblo de Austria de poco más de 100 habitantes, próximo a la ciudad de Salzburgo. Algo similar a lo que sucede con la placa de la calle de AC/DC en Leganés, Madrid. La señal es tan codiciada que en agosto de 2005 incluso se reemplazaron por otras más resistentes, soldadas en acero y aseguradas con cemento.

Para los austriacos no tiene nada de obsceno este nombre, que procede de Focko, un personaje del siglo VI, y el sufijo germánico *-ing,* que significa «gente». Pero en el mundo anglófono, *fucking* es el gerundio de *fuck* («follar» o «joder», aunque en Estados Unidos ya hay un pueblo llamado Joder, en el estado de Nebraska), de modo que muchos turistas acostumbran a tirarse fotos junto a la señal de entrada al pueblo. En 2004 se celebró un referéndum en la aldea para cambiar el nombre, pero los residentes votaron en contra: quizá creen que el nombre, aunque provocativo en otros idiomas, puede ser una fuente de ingresos por el turismo. Como también ocurre con otras dos localidades cercanas a Fucking, justo al otro lado de la frontera, ya en

Alemania, que se llaman Petting («Magrear») y Kissing («Besar»). En pocos kilómetros cuadrados podemos hallar, pues, localidades con nombres que designan diferentes actividades del acto sexual. Y también en Austria, una zona anatómica importante: Pölla, situada un poco más abajo. Sin embargo, si queréis sexo seguro, deberéis acudir a Condom, en Francia, que es una comuna del departamento de Gers (hay que recordar que *condom* no solo es «condón» en inglés, sino que también se usa en francés).

También en Alemania encontramos otros pueblos con nombres poco elegantes, al menos si somos españoles quienes los visitamos, como Kagar, a unos 100 kilómetros de Berlín. Dildo está en Canadá. Sin salir de Canadá, al sur de la provincia de Ontario, tenéis Zorra. Warra, sin embargo, está en Australia, concretamente en Queensland. Y elevando el nivel del insulto, Puta, en Azerbaiyán, en las orillas del mar Caspio.

Siguiendo esta línea escatológica, en España también contamos con un municipio mítico: Guarromán, al norte de la provincia de Jaén. Sus habitantes reciben el gentilicio de guarromanenses. La singularidad del topónimo Guarromán ha impulsado la creación de la Asociación Internacional de Pueblos con Nombres Feos, Raros y Peculiares, cuya sede se encuentra en la misma localidad.

Si queréis conocer también nombres de localidades estadounidenses que sean raras o peculiares, os recomiendo echar un vistazo al libro de Frank Gallant *A Place Called Peculiar: 501 Whimsical Place Names in America*. Entre otros, en Estados Unidos podríamos hacer un grupo solo para los nombres de lugares que remiten a comida, con sitios como Sandwich (Massachusetts), Cookietown (Oklahoma), Bacon (Delaware), Cheddar (Carolina del Sur), Cheesetown (Pensilvania), Two Eggs (Florida), Milk (Alabama), Milkwater (Arizona), Coca-Cola (Virginia), Tea (Dakota del Sur), Coffee City (Texas), Coffee Creek (Montana), Hot Coffee (Misisipi) o Yum Yum (Tennessee), el equivalente anglosajón a «ñam ñam».

Y si preferís nombres raros en Reino Unido, entonces visitad la página web: www.ashton-under-lyne.com/placenames.htm.

En la introducción ya os había mencionado la existencia de una estación de ferrocarril en el sur de Gales cuyo nombre es:

Llanfairpwllgwyngyllgogerych-
wyrndrobwllllantysiliogogogoch.

Y es que también pueden encontrarse lugares cuyos nombres se caracterizan por su longitud exagerada, como si al escribirlos a alguien se le hubiera caído el teclado al suelo. Son lugares que precisamente se hacen populares por esta característica (salvo si eres un hipopotomonstrosesquipedaliofóbico, es decir, alguien que siente miedo

irracional a pronunciar palabras demasiado largas). Por esa razón, otra estación de ferrocarril cercana a la de Gales, para obtener más popularidad, se ha bautizado con un nombre todavía más largo (que puede traducirse como «La estación de Mawddach y sus dientes del dragón en el camino norteño de Penrhyn en la playa de oro de Cardigan Bay»): Gorsafawddacha'idraigodanheddogleddollônpenrhynareurdraethceredigion.

LA ISLA LITERARIA DE REDONDA

La isla de Redonda posee un enclave geográfico real. Si contemplamos un mapa antiguo de dicha isla podremos leer lo siguiente: The Island-Kingdom of Redonda, in the West Indies. Lat. 16º 56' N, long. 62º 21' W.

Es decir, que si embarcáramos en un navío, nos lanzáramos al mar Caribe, al sureste de un puñado de islas que forman las Grandes y Pequeñas Antillas, y buscáramos en una carta de navegación las coordenadas mencionadas, frente a nosotros acabaría materializándose el atolón de Redonda, una dependencia administrativa de la isla de Antigua, que es nación independiente desde 1981. Sin embargo, desde lejos, Redonda nos parecería una simple roca tapizada de verde. Y al desembarcar en ella, las sospechas se confirmarían enseguida: no encontraríamos signos de civilización en sus apenas tres kilómetros cuadrados de terreno, ni siquiera una mísera playa o una palmera. Solo lagartos, ratas y alguna cabra. Y aves marinas. Precisamente, los prosaicos excrementos de estas aves, llamados pájaros bobos, constituyeron la única fuente de riqueza del lugar.

Pájaros bobos o piqueros son los nombres que se les dan a los alcatraces, que son parientes de los pelícanos, aunque del tamaño de gallinas. Su carne no resulta demasiado apetitosa por el gusto a marisco que conserva, y poseen una voz ronca muy desagradable. Como también se les puede capturar con pasmosa facilidad, como si fueran torpes palmípedos, se les acostumbra a llamar gaviotas bobas o pájaros bobos. En 1901, solo unas 120 personas vivían aquí: después de la Primera Guerra Mundial, la isla dejó de estar habitada definitivamente. Esas personas eran en su mayoría mineros interesados en sacarle rendimiento a este pájaro anodino, concretamente a sus excrementos, del que se forma el fosfato de alúmina. Este mineral descubierto en las Indias Orientales a mediados del siglo XIX se emplea hoy para la fabricación de amoniaco, potasa y sosa; también, con un poco de cobre y hierro, forma la turquesa, una gema de color azul verdoso muy usada como adorno corporal, que en Asia, por ejemplo, se emplea a menudo como protección contra el mal de ojo.

Aunque parezca insólito que la simple caca de pájaro pueda atraer tanto el interés de unos mineros, esto no es nada si lo comparamos con las terribles disputas de 1856 por las reservas de excrementos en las islas peruanas, que estuvieron a punto de desencadenar incluso una guerra entre los norteamericanos y los peruanos. Este guano lo utilizaban los agricultores como una suerte de fertilizante mágico, y unas 4000 islas fueron invadidas por codiciosos norteamericanos respaldados por buques de guerra para recoger guano. Un duro trabajo que fue encomendado a miles de chinos que trabajaban día y noche, en condiciones infrahumanas, sin sueldo ni posibilidad de huir, rascando incansablemente los excrementos de las rocas.

Pero volvamos a Redonda. Sus moderados yacimientos de fosfatos no eran nada llamativos en las Antillas y las costas del continente norteamericano. Así pues, Redonda debe de ser una de las islas más comunes y aburridas del mar Caribe. Pero si se observa a través de las lentes adecuadas, entonces Redonda se revela para los amantes de las artes como una de las regiones más sugerentes del mundo. Porque el verdadero tesoro de Redonda solo resplandece a la luz de la imaginación de un puñado de soñadores.

La transformación de Redonda tuvo lugar a partir de 1865, cuando Matthew Dowdy Shiell se proclamó rey de este pedrusco inhóspito, convirtiéndolo por su obra y gracia en un reino seudoficticio y seudorreal, un baluarte de la cultura y el ingenio. Un lugar literario que va más allá de la ínsula de Barataria, de la que fue gobernador Sancho Panza; de Brigadoon, el pueblo escocés representado en la película de Vincente Minnelli; del Arkham de H. P. Lovecraft; de la Atlántida de Platón; de Carabás, el castillo francés donde reside el marqués del cuento de Perrault, *El gato con botas*; de Serendip, el lugar creado por Horace Walpole. O Glupbdubdrip, aquella isla poblada por magos, cerca de la isla volante de Laputa, de Jonathan Swift. Redonda también es literaria, pero al contrario de todos los mencionados anteriormente, se puede ver y tocar, siempre que se tenga la predisposición mental adecuada

El origen de Redonda

Redonda fue descubierta por Cristóbal Colón en su segundo viaje a América, allá por noviembre de 1493; por ello, junto al inglés, el español es lengua oficial en esta diminuta isla antillana. Como no podía ser de otra forma, no despertó ningún interés en su descubridor: ni siquiera hizo tierra en ella. De su paso por la isla, pues, solo conservamos el nombre con el que la bautizó: Nuestra Señora de la Redonda. Más tarde, las dificultades que suponía acceder a ella en barco convirtieron el islote en un refugio temporal para piratas y contrabandistas. No fue hasta 1865 cuando alguien se fijó en Redonda en sí

misma, y no por interés comercial o demográfico.

Matthew Dowdy Shiell (con doble ele), un comerciante y banquero de la isla de Montserrat, predicador metodista descendiente de los antiguos reyes gaélicos de Irlanda, la adquirió con la intención de cedérsela a su hijo. Para ello solicitó a la reina Victoria el título de reino, que le fue concedido con la única condición de que nunca supusiera un peligro para los intereses políticos de los británicos. En otras palabras, Redonda no podía ser un reino de facto, solo teórico. Pero ello no frenó a Dowdy Shiell, que traspasó sus poderes al escritor Matthew Phipps Shiel (ya con una sola ele), su hijo, que acabó coronándose como Felipe I el día que cumplía 15 años en una ceremonia naval presidida por el obispo de Antigua. Felipe I, el primer monarca de mentira.

Felipe I de Redonda era escritor, y bastante prolífico, si hemos de creer que no se servía de negros literarios: en un solo día, por ejemplo, puso cuatro libros suyos a la venta en Estados Unidos. Su estilo fue definido por el escritor catalán Pere Gimferrer como una mezcla de Henry Rider Haggard, H. P. Lovecraft y el Edgar Allan Poe de *Gordon Pym*. Lo cierto es que cultivaba con fervor el género fantástico y la ciencia ficción, convirtiéndole en un precursor del género con obras como *La nube púrpura*, admirada por H. G. Wells. Así no es extraño que el autor se encontrara a sus anchas siendo monarca de un reino que también parecía pertenecer a la ciencia ficción. Felipe I, además, era un tipo excéntrico. El escritor inglés Lawrence Durrell dijo, a propósito de sus costumbres, que el autor había vivido una temporada alimentándose solo de frutos secos en un árbol cerca de Orsham. Como su casa era el árbol, si alguien quería charlar con él, entonces el visitante estaba obligado a trepar por las ramas.

Pero aparte de sus excentricidades (o precisamente por ellas), Felipe I fue el creador de la idea original de constituir una aristocracia basada en el espíritu, el ingenio o el talento antes que en la cuna o el parentesco, al contrario de lo que sucedía en la nobleza tradicional. A Felipe I no le importaba si su sangre era azul o roja, sino la calidad de tus libros. Así pues, aunque el Gobierno británico le puntualizó que su derecho de nombrar nobles del reino «carece de contenido contra el poder colonial, así como el reinado carece de sustancia», Felipe I empezó a designar a los primeros duques de Redonda, personajes como H. G. Wells, Dylan Thomas, Henry Miller, el mencionado Lawrence Durrell o Dorothy Sayers. También estipuló que el heredero de su reino, además del trono, recibiría los derechos de autor de los libros de sus predecesores para así dignificar el título ficticio de este reino literario.

Pero es de justicia decir que la idea de formar esta nobleza artística le fue inspirada a Felipe I por otra persona, uno de sus mayores admiradores y posterior discípulo, un joven y bohemio poeta de Nothing Hill llamado

Terence Ian Fytton Armstrong. Como no podía ser de otro modo, tras un reinado largo (1865-1947), Felipe I abdicó en Fytton Armstrong, que acabó tomando el nombre real de Juan I. El traspaso de poderes fue poderosamente romántico: ambos se hicieron un corte en las muñecas derechas con una navaja y mezclaron sus respectivas sangres, ritual del que fue testigo el escritor Edgar Jepson.

Artísticamente, al pelirrojo Fytton Armstrong se le conocía por el seudónimo de John Gawsworth, en honor al hogar de sus antepasados, la familia Fytton, de Gawsworth Old Hall, en Cheshire. (Mary Fitton es, según se dice, la Dama Oscura de los sonetos de Shakespeare.) Su talento era indiscutible, no en vano fue el miembro más joven de la Royal Society of Literature. Pero también era ampliamente conocida su reputación de poeta maldito aficionado a la bebida, su aire quijotesco y su querencia por las tabernas y bares del Soho y Fritzrovia. Fueron precisamente estos problemas los que acabaron mancillando su título de rey: tras la Segunda Guerra Mundial, donde había sido piloto de la RAF, Durrell lo recordó así: «Le vi caminando por Shaftersbury Avenue empujando un enorme cochecito victoriano y pensé que también él se había encadenado con niños. Pero al acercarme vi que el cochecito contenía solo botellas vacías de cerveza, que iba a canjear por unos chelines».

De modo que, a pesar de que Gawsworth era un romántico incurable y repartía títulos nobiliarios con la rapidez que un crupier reparte naipes a figuras populares como Dick Bogarde o Vincent Price, ampliando más que nunca la aristocracia artística de Redonda, su afición a empinar el codo y sus continuos problemas económicos fueron los causantes de que también terminara comerciando con dichos títulos nobiliarios, vulgarizándolos y entregándolos en papel antiguo veneciano por un puñado de libras. Solo vendía fantasía, por supuesto, pero tan arraigada era esa fantasía entre sus coetáneos que empezaba a arañar la realidad: poco importaba que la transacción fuera totalmente ilegítima y que los títulos concedidos no tuvieran valor nobiliario alguno. Tanto es así que el sucesor de Gawsworth en el trono de Redonda tuvo que afrontar diversos litigios a causa de sus ligerezas, y aún hoy existen varias personas que reclaman ser legítimos herederos del trono. Instalado en su lugar favorito, el pub Alma, en el 175 de Westbourne Grove (convertido ya en el cuartel general de Redonda), Gawsworth incluso publicó un anuncio en el *Times* en 1958 en el que ponía a la venta el reino de Redonda al precio de mil guineas.

A principios de 1970, Gawsworth ya es un mendigo que ha caído en el olvido. La BBC, sin embargo, grabó un documental sobre él en el que aparecía borracho y en condiciones físicas deplorables visitando a amigos escritores y paseando con aire muy digno por las calles del Soho y Bloomsbury.

A los 58 años, Gawsworth, Juan I de Redonda, murió en el hospital de Brompton a consecuencia de una úlcera perforada. El editor y escritor Jon Wynne-Tyson fue su sucesor, que se convirtió en Juan II. Su reinado duró desde el 17 de febrero de 1967 hasta 1997. Cansado y aburrido de enfrentarse a los continuos litigios con aquellos que habían adquirido nobleza en la barra de un bar, cedió el trono y los derechos literarios de los anteriores regentes a un escritor español que llevaba tiempo interesándose por la historia de Gawsworth y, por extensión, por la aureola seudoimaginaria de la isla de Redonda. Su nombre era Javier Marías, que, a pesar de sus profundas convicciones republicanas, se ha convertido en actual y fructífero rey.

Xavier I de Redonda

«Me parecía apasionante mantener viva la memoria de anteriores reyes y la leyenda de la isla», declaró Javier Marías, Xavier I de Redonda, al aceptar mantener aquel juego de veras y mentiras.

Javier Marías (Madrid, 1951), traducido a más de 34 idiomas y publicado en 45 países, autor, entre otras, de la trilogía *Tu rostro mañana*, ha sabido ironizar y enriquecer el reinado artístico que constituye Redonda como ningún otro monarca anterior, ampliando enormemente la lista de artistas e intelectuales que conforman la corte. Tan satisfecho está Marías de su experiencia como rey que en 2001 creó un sello propio de literatura fantástica que lleva el nombre del reino, donde se publican textos de autores que automáticamente pasan a formar parte de la corte del reino y donde también se reedita la obra de los anteriores soberanos, como *El peligro amarillo,* de Shiel.

Ya en *Todas las almas*, Javier Marías hablaba de uno de sus antepasados aristócratas de mentira, el poeta John Gawsworth, Juan I de Redonda. «La historia era tan bonita. Se enmarcaba en la línea de las historias de Kipling y de *El hombre que pudo reinar.*» Pero introdujo al público en general en los entresijos de Redonda en un artículo publicado en las páginas de opinión de *El País* el 23 de mayo de 1985, bajo el título de «El hombre que pudo ser rey», como claro homenaje kiplinguiano. Su interés por Gawsworth llegó tan lejos que Marías participó incluso en una subasta londinense que ponía en venta un lote de papeles y objetos personales del poeta. Eran lotes con abundante material gráfico, cartas, escritos. «Está toda la documentación sobre los orígenes del reino. Había incluso un pelo de Gawsworth», recuerda Marías. «Acababa de ganar un premio literario y decidí pujar y quedarme con todo el lote. Hay algunos que han aprovechado para decir que he conseguido de mala manera toda esa documentación y que lo que he hecho ha sido comprar un reino. Pero fue así. Creo que pagué unos mil dólares.»

Indagando sobre la leyenda que rodeaba a Redonda, Marías entraría en contacto con Wynne-Tyson, Juan II de Redonda, que, cansado de litigar por los derechos sobre la isla después de que Gawsworth los usara como moneda de cambio, le propondrá alzarse como nuevo rey y albacea testamentario de la obra de Gawsworth y de Shiel.

«Esta es una historia divertida y graciosa, dice Marías, pero no me la puedo tomar en serio. Para empezar, yo soy republicano.»

A pesar de que Javier Marías no ha pisado nunca su tierra (ni falta que le hace, pues su verdadero sentido es figurado), ejerce con solemnidad su cargo desde hace más de una década, repartiendo con prudencia los títulos nobiliarios (aunque muchos, por esnobismo o por haber perdido los propios reales, se lo soliciten). Una gráfica del índice de talento artístico e intelectual de los habitantes de Redonda trazaría una curva ascendente espectacular a partir de 1997.

Marías también creó un premio literario anual de Redonda, la única exigencia de cuyas bases consiste en que las obras candidatas puedan leerse en los dos idiomas oficiales del reino. El jurado lo componen los duques de Redonda. Los ganadores, por supuesto, también obtienen automáticamente un ducado, además de una dotación económica de 6000 euros. Entre otros galardonados, encontramos al surafricano J. M. Coetzee, Premio Nobel de Literatura (2003), que se hizo con el galardón de Redonda en 2001.

Redonda en la actualidad

Aunque sea puramente especulativo, el reino de Redonda no deja de tener todas las características propias de su condición. Tiene bandera, diseñada por Javier Mariscal, vizconde de Ney y responsable de la imagen de los Juegos Olímpicos de Barcelona 1992. Tiene moneda propia creada por el italiano Alessandro Mendini, vizconde de Alquimia y diseñador de Swatch: dos piezas redondas que se ensamblan como las de un rompecabezas, una dentro de otra, para llevarlas fácilmente en la mano. Aunque sin validez, por supuesto, también Massino Vignelli ha dado forma a un pasaporte internacional que te acredita como habitante del reino.

Todo en Redonda tiene que ser teórico: su gastronomía, que es «espiritual»; la corona y el trono, dibujados por la diseñadora de joyas Helena Rohner y Ron Arad, respectivamente; el himno, recuperado de una composición de 1949 de Leigh Henry; el palacio, que solo es un plano en dos dimensiones del arquitecto Frank Gehry, duque de Nervión y responsable del Museo Guggenheim de Bilbao; y hasta un modelo de bicicleta diseñado por Marc Newson que serviría para salvar la abrupta orografía de la ínsula caribeña. Geográficamente (a nivel virtual), en la isla también existe un cabo

llamado Anton Gaudí Cathedral Point, referido también como Anton Gaudí Cathedral Rock, que fue bautizado así en 1979 por el escritor Reynolds Morse (amigo de Dalí y conocedor de Barcelona) en el libro *The Works of M. P. Shiel*. En el libro se describe el cabo como «una enorme caverna marina con una puerta rectangular». Obviamente, tal lugar solo existe en la imaginación del autor.

Las principales personalidades de las artes que forman parte de la corte de Redonda, por orden alfabético y con su correspondiente título nobiliario (de personal carga connotativa), son: Pedro Almodóvar, duque de Trémula (1999); Josh Ashbery, duque de Convexo (1999); Pierre Bourdieu, duque de Desarraigo (1999); William Boyd, duque de Brazzaville (1999); Ray Bradbury, duque de Diente de León (2006); Michael Braudeau, duque de Miranda (2004); Antonia Susan Byatt, duquesa de Morpho Eugenia (1999); Guillermo Cabrera Infante, duque de Tigres (1999); Pietro Citati, duque de Remonstranza (2002); John Maxwell Coetzee, duque de Deshonra (2001); Francis Ford Coppola, duque de Megalópolis (1999); Agustín Díaz Yanes, duque de Michelín y maestro de la Real Tauromaquia (1999); Roger Dobson, duque de Bridaespuela y real cronista en Lengua Inglesa (1999); Umberto Eco, duque de la Isla del Día Antes (2008); sir John Elliott, duque de Simancas (2002); Frank Owen Gehry, duque de Nervión (2001); Francis Haskell, duque de Sommariva (1999); António Lobo Antunes, duque de Cocodrilos (2001); Claudio Magris, duque de Segunda Mano (2003); Javier Mariscal, vizconde de Ney; Eduardo Mendoza, duque de la Isla Larga (1999); Ian Michael, duque de Bernal (2000); Alice Munro, duquesa de Notario (2005); Arturo Pérez-Reverte, duque de Corso y real maestro de Esgrima (1999); Francisco Rico, duque de Parezzo (1999); Ian Robertson, duque de Impertinentes (2006); Éric Rohmer, duque de Olalla y duque de Rayo Verde (2004); sir Peter E. Russell, duque de Plazatoro (1999); Fernando Savater, duque de Caronte y maestro del Real Hipódromo (1999); George Steiner, duque de Gerona (2007); W. G. Max Sebald, duque de Vértigo (2000); Mario Vargas Llosa, duque de Miraflores (2008); Luis Antonio de Villena, duque de Malmundo y poeta laureado en Lengua Española (1999); Juan Villoro, duque de Nochevieja (1999).

En cuanto a los cargos, y aparte de varios embajadores, Redonda cuenta con un canciller del Sello Real, un jefe del servicio secreto, un maestro de la Real Música, un seleccionador de fútbol, un médico de la Real Psique, un real prisionero de Zenda y, finalmente, treinta ciudadanos honorarios.

En Redonda, sin embargo, continúan las intrigas palaciegas. Otros tres herederos reclaman el título de rey: Max Leggett, Robert Williamson y William Leonard Gates. Tildan a Marías de «impostor español», entre otras lindezas. Pero lo cierto es que, controversias dinásticas aparte, Xavier I es el único que ha sabido entender las reglas del juego y las ha revitalizado: la

soberanía de Redonda es solo una fantasía lúdica para alimentar el arte en general y la literatura en concreto. La legitimidad en este particular, pues, se demuestra ejerciéndola bajo este espíritu burlón, levantando un cetro con forma de pluma estilográfica y originando un linaje intelectual, y no poniendo en la tarjeta de visita un pomposo título real. Porque, después de todo, no hay que olvidar jamás que Redonda solo es una roca volcánica de kilómetro y medio de longitud cubierta de caca de pájaro bobo. Y que *Ride si sapis* («Ríe si sabes») es el lema de este reino literario.

Otra Redonda que nació de una broma: San Serriffe

Otra isla de mentira que nació gracias al espíritu de la literatura (o más bien de las letras que sirven para confeccionar literatura) fue San Serriffe. Concretamente lo hizo en abril de 1977, en el llamado April Fool´s Day (Día de los Tontos de Abril), el equivalente del día de los Santos Inocentes en los países anglosajones. Un influyente medio de comunicación, *The Guardian*, gastó entonces una elaborada broma que hoy se ha convertido en célebre. En ella, se señalaba el décimo aniversario de la independencia de San Serriffe, una república cuyo nombre procede del mundo de la tipografía.

Según la broma, San Serriffe se encontraba en mitad del océano Índico y, como le ocurrió a Redonda, había sido un sitio próspero gracias a sus reservas de fosfatos. Pero la broma era tan elaborada (tenía siete páginas) que hasta se ofrecían detalles de la vida cotidiana en la isla: por ejemplo, las medidas antisindicales del general Che Pica, sobre el puerto Clarendon. O la afición a la dramaturgia de los nativos de la etnia flong (tecnicismo inglés que hace referencia a una técnica de impresión empleada en la estereotipia), que hablaban el idioma caslon (que hace referencia a William Caslon, tipógrafo británico de principios del siglo XVIII). Las playas de San Serriffe se llaman Gill Sands (juego de palabras procedente de la fuente tipográfica creada por el tipógrafo británico Eric Gill en la primera mitad del siglo XX, y *sands* [«arenas»], topónimo inglés frecuente para referirse a playa).

Así que, como empezáis a vislumbrar, el archipiélago de San Serriffe, compuesto por las islas de Caissa Inferiore y Caissa Superiore (vistas desde un punto cenital parecen formar un punto y una coma), en realidad es un homenaje al mundo de la tipografía. San-Serif, de hecho, es una fuente tipográfica, empleada a menudo en titulares.

La broma, sin embargo, caló tan hondo entre los lectores que algunos intentaron reservar pasajes hacia las islas. Infructuosamente, pues las agencias de viaje nada sabían de aquellas islas, y ninguna línea aérea era capaz de aterrizar en el aeropuerto de mentira Aeropuerto Internacional de Bodoni (un tipo de letra serif).

TRAP STREETS Y OTROS LUGARES QUE NO ESTÁN DONDE NOS DICEN QUE ESTÁN

Conocemos la existencia de numerosos lugares que no figuran en los mapas y, sin embargo, se nos dice que existen.

Uno de los ejemplos más conocidos actualmente es el andén 9 ¾ de la estación de trenes de King´s Cross, en Londres, que aparece referenciada en los libros de Harry Potter, de J. K. Rowling. Este andén secreto, situado entre los andenes 9 y 10, constituye el punto de partida del expreso de Hogwarts, el convoy que transporta a los aspirantes a mago. Aquel andén literario cobró tanta entidad para miles de lectores que muchos de ellos, al igual que devotos visitando alguna reliquia, trataron infructuosamente de encontrar el andén. Y no eran pocos los que lo intentaban a sabiendas de que no existía: no en vano, en la saga de Harry Potter se describe el andén como invisible a los ojos, y que solo se puede acceder a él atravesando la pared que separa los andenes 9 y 10. Tal ha sido el fervor de la gente, que insistía en seguir creyendo en algo que no estaba allí, que el Ayuntamiento de Londres construyó un andén falso para que pudieran visitarlo todos los seguidores. En realidad, lo único que ha hecho el Ayuntamiento es instalar una señal de hierro forjado sobre la pared del edificio secundario donde debería figurar el andén; también ha puesto un carrito portaequipajes que parece que está medio atravesando la pared (que al publicarse este libro seguramente ya estará ubicado en otro lugar cerca de la puerta principal y las taquillas de los billetes a causa de las obras de remodelación la estación).

La cuestión es que, debido al atractivo turístico del enclave y de su innegable aureola mágica, el andén falso ya aparece en muchos mapas y guías de viajes, como si fuera un lugar tan real como otro cualquiera. Lo mismo sucede con la casa de Sherlock Holmes en el 101 de Baker Street (muchos londinenses, incluso, reflejaron en una encuesta que creían que Holmes era un personaje histórico). U otros nombres procedentes de la ficción que han sido empleados para bautizar calles, como la ciudad de Wincanton, en la región inglesa de Somerset, que ha nombrado a dos de sus calles como Peach Pie Street y Treacle Mine Road, en honor a dos paseos de la saga de libros de fantasía satírica de Mundodisco, de Terry Pratchett. Wincanton, incluso, está hermanada con la capital de Mundodisco, Ankh-Morpork.

En Holanda existe un barrio del municipio de Geldrop, a las afueras de Eindhoven, cuyas calles tienen nombres de personajes y conceptos de *El señor de los anillos*, como también sucede en Davis, California. Las calles de Stratford, en Nueva Zelanda, tienen nombres de personajes de las obras de

Shakespeare, por aquello de que fue en Stratford donde nació Shakespeare, aunque en el Stratford de Inglaterra. Aracataca, municipio colombiano natal de Gabriel García Márquez, llevó a cabo un referéndum para cambiar su nombre por el de Macondo, en homenaje a la novela de Márquez *Cien años de soledad*, aunque el referéndum no prosperó y el municipio mantuvo su nombre original.

Esos mapas inventados que aparecen en las primeras páginas de los libros de fantasía y que ayudan al lector a la hora de situarse en el entorno en el que se mueven los personajes tuvieron un precursor: J. R. R. Tolkien. El autor, apasionado por las lenguas y los mapas, incluyó en la primera edición de *El hobbit* un mapa dibujado por él mismo en el que figuraban las inmediaciones de la Montaña Solitaria, el objetivo del viaje de Bilbo Bolsón.

Luego repitió esta técnica en *El señor de los anillos* y la tendencia se fue propagando a otros autores, como Ursula K. Le Guin y su mapa del mundo de Terramar, que fueron incluyendo mapas de distintos niveles de detalle que habrían de aclarar posibles confusiones del lector relativas a la topografía y geografía de cada mundo. Otros casos más extensos son, por ejemplo, el de la ciudad Santuario, situada en un mundo imaginario en el que diferentes autores reconocidos sitúan sus relatos en la antología de fantasía épica *El mundo de los ladrones*. En Estados Unidos se llegaron a publicar hasta 12 volúmenes de este mundo, que cada autor enriquecía y aumentaba de tamaño con sus propias historias. Varios autores destacados, como Poul Anderson, Marion Zimmer Bradley o Joe Haldeman, participan en esta antología. Bajo esta misma filosofía se desarrolla el mundo de Riftwar, de Raymond E. Feist, habitada por elfos, enanos, demonios y otras criaturas de similar ralea.

Todas estas historias tratan de reflejar, de forma más o menos sutil, aspectos de la realidad. Los mapas de sus mundos son metáforas de los mapas reales. No es extraño, pues, que las geografías de estos mundos inventados no difieran demasiado en su disposición de las geografías de un mapa real: el norte acostumbra a ser un paraje helado; el sur, tropical o desértico; incluso las razas que habitan en el sur y el este suelen compartir rasgos con sus homólogos reales: los pobladores de los continentes africano y asiático.

Así pues, el salto de la ficción a la realidad suele ser común. La ficción lo contamina todo, hasta confundirse con la realidad. Lo que no suele ser tan habitual es lo contrario: localizar en un mapa un sitio real que luego resulta no estar allí cuando lo visitamos físicamente. Un lugar o un topónimo que existe en la realidad cartográfica, pero que salta a la ficción en cuanto lo pisamos. Auténticas utopías (etimológicamente, *ou*: «no»; *topos*: «lugar», es decir, «no lugares»). Estamos rodeados de ellos. Se llaman *trap streets*.

Una *trap street* (calle trampa o calle cepo) es una calle inexistente que se incluye como existente en un mapa con el fin de desenmascarar potenciales violaciones de los derechos de autor. El sistema recuerda al que empleaba la

Marina inglesa para averiguar si un cabo o una maroma robados les pertenecían: incluían siempre entre sus fibras un hilo de color rojo que no podía extraerse sin deshilachar todo el cabo.

En el caso de un callejero, por ejemplo, la editorial responsable de su elaboración introduce errores a propósito para que cualquier editorial oportunista que decida copiar su callejero para ahorrarse una investigación cartográfica propia también incluya dichos errores. Ante un tribunal, estos errores serían las pruebas que demostrarían que ha existido una vulneración del *copyright*, aunque lo habitual es que el autor del trabajo solamente los use para detectar el plagio en sí, ya que las pruebas no suelen ser concluyentes en la mayoría de los tribunales de justicia. En el caso Map & Guide Corp contra Hagstrom de Nester traz Co, por ejemplo, un tribunal federal de los Estados Unidos de América determinó que las trampas en la cartografía no son válidas, por sí mismas, para denunciar una violación de los derechos de autor.

Como nadie quiere adquirir un mapa con errores de bulto que puedan hacerle colisionar contra una pared cuando en realidad intenta enfilar una avenida, la mayoría de las *trap streets* no son calles o caminos fantasmales. Más bien constituyen sutiles adulteraciones de la naturaleza de las calles y los caminos a fin de que no supongan un obstáculo apreciable en la orientación y navegación del usuario. Por ejemplo, introduciendo unas curvas en una calle que no existen en la realidad. O dibujando un carril estrecho para una calle que en realidad es importante. O alterando algún nombre de la calle. Además, como ya se ha dicho, si los errores introducidos son calles trampa u otros errores manifiestos, estos no suelen prosperar judicialmente. El caso más conocido en este sentido es el ocurrido en el Reino Unido, donde la Automobile Association acordó pagar en el año 2001 la nada despreciable cantidad de 20 000 libras esterlinas como compensación por haber plagiado hasta 26 mapas de la Ordnance Survey, que es un organismo público británico dedicado a la producción cartográfica, parecido al Instituto Geográfico Nacional en España. Las pruebas presentadas en el tribunal como «puntos de control» del editor original no consistieron en calles de mentira, sino en símbolos semióticos que definían la anchura de los caminos.

Algunas publicaciones ya advierten al usuario que contienen estas estratagemas. Un conocido mapa callejero de la ciudad de Atenas, editado por Nik. & Ioan Fotis O. E., avisaba en su portada en estos términos a los potenciales copiadores. El portavoz de la empresa Geographers' (A-Z) Map Company admitía en la edición del 17 de octubre de 2005 del programa *Map Man*, de la cadena de televisión británica BBC Two, que existían alrededor de cien calles trampa en su edición del atlas del callejero de Londres. Aun así, es habitual que la mayoría de los editores niegue la inclusión de estos errores deliberados a fin de evitar perder ventas. ¿Os imagináis comprar un producto que admita abiertamente que contiene errores deliberados para combatir el

espionaje industrial? ¿Quién querría una lata de conservas cuya fecha de caducidad, por ejemplo, puede ser errónea? ¿Y si el aporte calórico de esa chocolatina no es el indicado y se acaba arruinando mi plan dietético semanal? El único motivo que se me ocurre por el que un consumidor estaría dispuesto a pagar para adquirir género defectuoso es el caso de los *outlets*, comercios donde marcas caras exponen a más bajo precio del normal una mercancía que está estigmatizada con pequeñas taras. Tal vez si los callejeros con *trap streets* se comercializaran a precios reducidos… En todo caso, si el usuario precisa de un mapa totalmente fidedigno, exento de toda distorsión, por mínima que sea, le recomiendo que se le eche un vistazo a OpenStreetMap. OpenStreetMap es una aplicación que crea mapas callejeros auténticamente libres de las batallas por el *copyright* de las editoriales, pues se basa en rutas reales que los usuarios aportan con sus dispositivos GPS y se vale de imágenes por satélite de Landstat.

Aunque los GPS tampoco son la panacea, por supuesto. Durante la semana de 2006, cuando estuvo cortado el puente sobre el río Avon, los vecinos del pueblo inglés de Luckington, en el condado de Wiltshire, tuvieron que sacar del agua una media de dos coches diarios. ¿Motivos? Un error en el trazado del GPS, que no es capaz, obviamente, de actualizarse según las circunstancias del día a día. Los conductores rescatados reconocieron haber confiado ciegamente en el navegador de su coche, ignorando las señales a ambos lados de la carretera. Y es que, después de todo, no hay que fiarse únicamente de las guías (espirituales o no) o de los caminos avalados por mapas y GPS con la mirada rectilínea de los burros con anteojeras. También hay que tratar de mantener los ojos muy abiertos.

Algunos ejemplos de calles trampa

En el callejero *Geographer's A-Z Street Atlas*, aparece una vía peatonal que existe en la realidad, pero que tiene un nombre erróneo: Bartlett Place. Tras aparecer mencionada esta *trap street* en el programa *Map Man* de la BBC Two, en las ediciones posteriores del callejero ya empezó a figurar la calle por su nombre correcto, Broadway Walk.

- El caso más famoso de España lo encontramos en La Rioja. Tanto en Google Earth como en Google Maps, en el término municipal de Alfaro, aparece una población llamada Eixt. Sin embargo, que no se os ocurra acercaros hasta allí. En realidad, Eixt no existe (irónicamente su nombre casi puede leerse como «Existe»). Concretamente, se nos indica que Eixt se encuentra en un cruce de

dos caminos (el de la Cañada de Valdejimena y el de Grávalos a Aldeanueva), a los pies del monte Yerga. Aunque, probablemente, más que una *trap street* sea un error de Google.

- En Inglaterra hay un caso idéntico al de Eixt: Argleton, en la región de Lancashire. La localidad, según Google, se encuentra en mitad de un campo que bordea la autopista M58, al sur de Ormskirk. Pero lo máximo que podríais hacer allí es tumbaros en la tierra a mirar el paisaje. Eso sí, por Internet podréis encontrar empresas y servicios que parecen estar localizados en Argleton, pero en realidad están en otros sitios cercanos, dentro del área que corresponde al mismo código postal. Google Maps/Tele Atlas asegura que intentará borrar este error, que ya se ha convertido en un lugar muy conocido en Inglaterra, así que daos prisa.
- En la edición de 2005 del mapa de la ciudad de Oxford del *Oxford A-Z Street Map* existe una calle de mentira llamada GOY CL, al final de Beaumont Buildings. Es un pequeño callejón sin salida que no aparecía recogido en las anteriores ediciones de la guía. ¿Este extraño nombre serán las siglas de algún mensaje secreto para los posibles violadores del *copyright*?
- En Google Maps/Tele Atlas, Finchley tiene dos calles que en realidad no existen: Moat Lane y Torrington Place.
- En Tele Atlas se muestra una carretera que traza una diagonal de Chapham Junction a Clapham Common atravesando en línea recta varias calles inexistentes, así como casas y hasta una tienda. No obstante, Google Maps eliminó este error a finales de 2006.
- En Tele Atlas de nuevo, en Basildon, existen un par de calles residenciales que en el mapa solo figuran como un camino forestal.
- También existen señales de tráfico que en la realidad son incorrectas, pero que en los mapas aparecen como correctas. Por ejemplo, en la londinense B550 de Highgate hacia Whetstone, según Tele Atlas y Mapquest Maps.
- En Estados Unidos, en la Autopista 9, en su trazado a lo largo de la ruta 52 de Nueva Jersey, cruza un puente que está cerrado de forma indefinida, y, a pesar de ello, en los mapas la autopista sigue cruzándolo, sin dibujarse ninguna ruta alternativa.
- En Alemania también encontramos *trap streets*. En Zeuthen, por ejemplo, se reflejan cuatro calles que en realidad no existen (Wiesenstrasse, Adolph-Menzel-Ring, Otto-Nagel-Allee, Max-Liebermann-Strasse y Otto-Dix-Ring). Estas calles aparecen dibujadas en el interior de un bosque. Las calles reales, sin embargo, están más al norte. Además, muchos números de las casas son superiores a 100 para un área en la cual apenas caben dos o tres

casas.

- Sin salir de Zeuthen, encontramos que Leipziger Platz está trazada con forma redondeada cuando en realidad es rectilínea.
- En Hilden, también Alemania, Schwanenplatz aparece escrito con dos «n» (Schwannenplatz) en vez de con una.
- El caso más singular de *trap street*, sin embargo, es el de un pueblo de Nueva York, Angloe. El lugar fue inventado por los creadores de mapas, pero con el tiempo se acabó convirtiendo en un lugar real.

Los indios mexicanos huicholes cometen errores deliberados en su trabajo. En los huipiles, las prendas más comunes entre las mujeres indígenas mexicanas, los quechquémetls, una especie de capa de algodón bordada de colores, y demás tejidos salidos de sus telares, todos ellos de una belleza ancestral, cometen un pequeño defecto camuflado en la infinita trama para no irritar a los dioses con su perfección. El resto del mundo hace lo propio por motivos menos espirituales. Publicaciones de la más variada naturaleza emplean el método de presentarse como ligeramente imperfectas para constituirse como únicos o inimitables, a veces como forma de detectar plagios, sí, pero también como consecuencia de una travesura del autor, como los huevos de pascua o contenidos ocultos de algunos programas informáticos, videojuegos o DVD de películas.

Por tanto, el viajero que se deje guiar por alguna clase de indicación escrita es posible que acabe en un lugar que no existe.

Por si acaso, ya advierto a los desconfiados que este capítulo no es deliberadamente falso con la intención de cazar a algún posible vulnerador del *copyright*. Ni tampoco es deliberadamente falsa esta última frase.



LUGARES *de* CIENCIA FICCIÓN

El Globe y otros planetas y estrellas en la Tierra • El Gobierno galáctico de Dennis Hope • Y el de Jenaro Gajardo Vera • Lilypad, la ecópolis flotante • San Zhi, una ciudad estéticamente futurista • New Songdo, una ciudad-U • CETI, una ciudad futurista en la que nunca vivirá nadie • Chimp Haven y otras residencias para animales que parecen humanos • El lago Mono y su vida extraterrestre • Lagos, una megalópolis orgánica • HPSS/JFCOM/*data center* • Sitios con WiFi en los que nunca hubiéramos creído que hubiese WiFi • El arca de Noé del siglo XXI: la Bóveda Global de Semillas de las Svalbard • Sealand, el país de hierro oxidado que construyó Hitler • El LHC, la catedral cósmica del Big Bang

Lugares que parecen venir del futuro, a lomos de una máquina del tiempo. Lugares que las películas de ciencia ficción nunca reflejan porque la ciencia ficción trata de predecir lo que en esencia es impredecible: el futuro. Por esa razón, nuestra sociedad en nada se parece a la que se pronosticó en 2001: *Una odisea del espacio*, ni los monopatines ni los coches surcan los cielos aunque estemos a punto de llegar al año en el que se desarrolla la segunda entrega de *Regreso al futuro*, ni vamos a colonizar la galaxia y mucho menos el universo como parece que íbamos hacer si nos tomamos en serio todas esas películas del espacio del estilo *La guerra de las galaxias* o *Star Trek*: sale más barato enviar misiones no tripuladas.

EL GLOBE Y OTROS PLANETAS Y ESTRELLAS EN LA TIERRA

Si queréis visitar nuestro sistema solar, entonces os recomiendo que visitéis Suecia. Allí se encuentra el sistema solar a escala más grande del mundo. El centro del universo, a escala 1:20 000 000, se halla en Estocolmo, donde está el Sol, conocido como el Globe, que además es el mayor edificio esférico del mundo (110 metros de diámetro). Luego, todos los planetas están diseminados por la geografía sueca a las distancias reales equivalentes, desde Mercurio (a 2,9 kilómetros del Globe, la maqueta del planeta tiene 25 centímetros de diámetro) hasta Plutón (a 300 kilómetros, y tiene 65 centímetros de diámetro), pasando por Júpiter (a 40 kilómetros), Saturno (73 kilómetros), Urano (143 kilómetros) y Neptuno (229 kilómetros).

Una maqueta imaginaria que se extiende a lo largo de 300 kilómetros y que permite visitar los planetas en distintos edificios o plazas de Suecia, además de facilitarnos la comprensión de la verdadera escala de nuestro sistema solar.

Lástima que en las inmediaciones de donde yo vivo no exista una maqueta de similares proporciones sobre la galaxia o incluso sobre todo el universo. Pero, al menos, puedo disfrutar de otro icono de ciencia ficción: me vanaglorio de residir en la provincia española donde se levanta la única estatua de Mazinger Z del mundo: Tarragona. *¡Puños fuera!*

Si queréis visitar otros planetas sin salir de la Tierra, sin embargo, hay otra alternativa: visitar lugares que tienen nombre de otros planetas. Por ejemplo, el pueblo de Venus, en Florida, a mitad de camino entre Miami y Orlando. En Texas también hay otro pueblo llamado Venus, a 50 kilómetros al sur de Dallas. Marte no es rojo, pero es un pueblo encantador que está en Pensilvania, a unos 40 kilómetros de Pittsburgh. Y también hay otro Marte en España, a pocos kilómetros de Valencia. También hay un Mercurio en Nevada, cerca de Las Vegas. Neptuno está en Nueva Jersey, a 100 kilómetros de Nueva York: Neptune City. Y Luna es un pueblo de Zaragoza. Y si no queréis salir de la Tierra, podéis visitar Earth, en Texas, un pueblo de 1500 habitantes.

En la misma línea que el Globe, en la Antártida se puede hallar una obra artística que reproduce con exactitud milimétrica el mapa estelar visible sobre el cielo de la región durante el solsticio de verano, concretamente el día 22 de diciembre de 2006.

Estas 99 esferas azules de distintos tamaños se encuentran a unos 3500 kilómetros al sur de Nueva Zelanda, muy cerca de la estación antártica de

McMurdo, en la isla de Ross, y fueron instaladas allí por la escultora Lita Albuquerque, que espera así estimular la conexión entre los seres humanos y el universo: «No somos un planeta aislado en el vacío, sino rodeado de un enorme sistema de estrellas». De hecho, estamos rodeados de muchísimas estrellas.

En la antigüedad solo se conocían unas 1000 estrellas. En 1600 se conocían unas 2000. En 1712, el número de estrellas conocidas ascendía a 3000. En 1918 los astrónomos ya habían contabilizado 225 300 estrellas. En 1983 ya conocíamos la increíble cifra de 16 millones de estrellas. Y seguimos sumando. Por ejemplo, en 2004 el telescopio espacial Hubble tomó una imagen conocida como Campo Ultra Profundo (UDF) que muestra 10 000 galaxias, y en cada galaxia hay miles de millones de estrellas. (Si todas las estrellas de la Vía Láctea tuvieran nombre, se necesitarían 4000 años para decirlos todos, suponiendo que se pronunciara uno por segundo sin detenerse.) Un reciente estudio de la Universidad de Yale estimaba el número total de estrellas en el universo en 300 000 000 000 000 000 000 000.

Así pues, a modo de Stonehenge geométrico o de gigantesco mapa tridimensional, ahora es posible acercarse a estas copias de estrellas (de solo unas cuantas) con forma de esferas perfectamente redondas fabricadas con un material biodegradable. De lejos parecen de gomaespuma azul marino, como un puñado de narices de payaso diseminadas por las llanuras blancas. Su nombre: Stellar Axis.

El Gobierno galáctico de Dennis Hope

Adelantándose varios siglos a su tiempo, Dennis M. Hope ya ha hecho negocio vendiendo parcelas fuera de la Tierra a 19,99 dólares el acre (4047 metros cuadrados) más la tasa extraterrestre correspondiente: 1,51 dólares. Ya han sido adquiridos 500 millones de acres (quedan más de 9000 millones con opción a compra). Y es que Hope es el dueño de la Luna y los ocho planetas del sistema solar desde 1980.

Este pionero inmobiliario con la cara de cemento armado es presidente «constitucionalmente reconocido» del «Gobierno galáctico», bajo el cual existe una ciudadanía de casi seis millones de habitantes, entre los cuales se encuentran famosos como Tom Hanks, George Lucas, Clint Eastwood, Nicole Kidman, Meg Ryan, Tom Cruise, Ronald Reagan o George Bush, además de una treintena de trabajadores de la NASA. Es un Gobierno fuera de nuestro planeta, y sus ciudadanos jamás han pisado las tierras que han adquirido a un módico precio, pero Hope se ha tomado muy en serio su gobierno.

Todo empezó el 22 de noviembre de 1980, cuando registró a su nombre el satélite y el resto de los planetas del sistema solar y fundó la compañía Lunar Embassy, «los líderes del mercado extraterrestre», como se autodenominan en su web oficial. A nadie se le había ocurrido antes registrar a su nombre los 200 billones de acres que existen en nuestro sistema, sencillamente porque sonaba descabellado. Pero Hope, en pleno proceso de divorcio, en el paro y a punto de entrar en bancarrota, tuvo una revelación mientras conducía su coche en una noche de luna llena. Al parecer, era un ventrílocuo mediocre (movía demasiado los labios) que viajaba con su muñeco de pueblo en pueblo. Miró al cielo y se preguntó, ¿por qué no? Ni corto ni perezoso, condujo hacia la biblioteca más próxima y releyó el Tratado del Espacio Exterior de 1967. «Me vino a la cabeza una clase de Ciencias en la que estudiamos el tratado. Decía que ninguna nación se podía apropiar de los astros, pero no recordaba que se mencionara nada de las personas particulares.» Hope creó entonces una declaración de propiedad de la Luna y los otros ocho planetas y sus lunas y la registró en San Francisco, no sin antes discutir durante cinco horas con los funcionarios de la oficina de registro. También envió la notificación a la ONU, al Gobierno de los Estados Unidos y a la URSS, anexando una nota en la que explicaba sus intenciones de subdividir las propiedades y venderlas. No recibió ninguna noticia de nadie, pues supongo que todos creyeron que se trataba de un lunático, nunca mejor dicho. Esta falta de atención fue interpretada por Hope como una aceptación tácita de su idea. Hope ya no solo era dueño de todas las tierras del sistema solar, sino también de los objetos que los Gobiernos del mundo hayan dejado olvidados en ellas: por ejemplo, los aparatos y vehículos que la NASA dejó en la Luna. Incluida la bandera estadounidense.

La gente parece haberse tomado en serio sus anhelos territoriales y han respondido sin ninguna prudencia a la estafa, pues tampoco el riesgo es tan elevado: tener un acre en el espacio no es demasiado caro y puede ser un buen tema de conversación en cualquier reunión. Y Hope, que declara que su proyecto va más allá del mero interés económico, ya ha hecho confeccionar la moneda para su Gobierno galáctico: la delta. Si os interesa haceros con un terreno extraterrestre, os informo de que España cuenta con un agente de Lunar Embassy: Bernardo von Borstel, un alemán residente en Palma que ya ha vendido entre 800 y 1000 parcelas.

Los inicios de Hope como agente inmobiliario selenita no fueron tan boyantes como cabe imaginar: al principio apenas ganaba para vivir humildemente en casa de su madre. Pero fue a raíz de la difusión de Internet, en el año 2000, cuando las ventas crecieron exponencialmente hasta alcanzar las cifras insólitas que hoy podemos leer; incluso algún incauto se hizo con unas parcelas de Mercurio, Venus y Marte. El éxito de Hope llamó la atención de otros avispados hombres de negocios, que también abrieron sus propias

agencias inmobiliarias espaciales, como Lunar Registry o Lunar Republic Society. El caso de esta última es bien curioso: se fundó el 20 de julio de 1999, en California, y su sede actual está en Nueva York. Afirman haber comercializado un millón de metros cuadrados de parcelas con nombres tan sugerentes como Lago de los Sueños, Alpes Lunares, Mar de la Tranquilidad, Bahía del Arco Iris, Bahía del Amor o Mar de las Lluvias. Lunar Registry, por su parte, anuncia en su página web:

> ¡No encontrará nada más apasionante en la Tierra que un acre de una magnífica propiedad en la Luna! Además se completa con un certificado personalizado de la escritura en papel de pergamino, una fotografía por satélite de la propiedad, información geográfica para ayudarle a localizarla (tanto si la está viendo a través del telescopio como si la visita en persona) y ¡mucho más! Todos los documentos poseen un diseño profesional, están elegantemente impresos y constituyen un gran tema de conversación cuando están enmarcados en su oficina o en su casa.

Hope, que se considera el único capacitado legalmente para vender parcelas en otros planetas, invierte parte de sus ganancias en equipos de abogados que pleitean con estas y otras compañías que buscan copiar su lucrativo modelo de negocio.

Ahora, sin embargo, parece que la crisis inmobiliaria también está afectando al ritmo de ventas en nuestro satélite, que han caído en picado. Y a esto se le suman los continuos intentos judiciales de detener las estafas de Hope alrededor del mundo. Algunas de sus sucursales ya han tenido que clausurar sus puertas acusadas de fraude y estafa y sus encargados han sido arrestados, como es el caso de Lisa Fulkerson y su sucursal en Canadá, o el de un exmilitar de la Alemania Oriental llamado Holger Czajka. La sucursal cerrada en China, la Beijing Lunar Village New Energy Science and Technology, que vendía la hectárea por unos 74 euros, cedía al propietario no solo la parcela, sino el derecho a usar los minerales que hubiera desde la superficie hasta tres kilómetros por debajo de ella. El director general de esta sucursal, Lie Jie, sigue libre, y ahora vende bolsas con aire del Mundial de Alemania. El contenido de estas bolsas, según él mismo certifica, fue recogido mientras los operarios segaban el césped, de modo que sospecho que el aire debe de oler a hierba recién cortada.

La próxima vez que enfoquéis la Luna o cualquier otro planeta con vuestro telescopio, quizá diviséis uno de esos carteles en los que se lee «Vendido».

Y EL DE JENARO GAJARDO VERA

Si lo que os interesa, sin embargo, es haceros con una porción del Sol (aunque jamás podréis poner los pies sobre vuestra parcela por razones obvias), entonces el asunto se complica. Hope no es el único propietario en este caso. Un tal Virgiliu Pop, antiguo investigador de la Universidad de Glasgow, también tiene registrado al astro rey. Su acción, tal como señala en su blog, no era otra que dejar en evidencia lo ridículas que eran las aspiraciones soberanistas de Hope.

Al parecer, Pop envió una factura a Hope en la que le reclamaba 30 millones de dólares por usar su energía. Hope, sin perder la ironía que envuelve a todo su proyecto intergaláctico, le respondió con un escueto: «Hemos decidido no usarla, por favor, apáguela».

Antes de la idea de Hope, la Luna, además de haber servido de telón de fondo para los enamorados o de inspiración para los poetas, también sufrió el ansia de posesión de otro personaje. Aunque en teoría la Luna pertenece a todos los habitantes de la Tierra (el Instituto Internacional de Derecho Espacial está trabajando para la ONU en un documento que pretende anular todas las compras de parcelas más allá de los límites de la Tierra), el primer listillo de la historia en considerarse legalmente dueño de la misma fue el abogado Jenaro Gajardo Vera, en 1953.

La inscribió en el Conservador de Bienes Raíces de la ciudad de Talca tras desembolsar 42 pesos chilenos de la época, un precio bastante asequible si hablamos de un satélite de ese tamaño. Al parecer, Gajardo Vera se hizo con la Luna simplemente porque fue rechazado por no poder formar parte de un club social de Talca. Y la gente se tomó lo suficientemente en serio sus documentos legales como para que el presidente Richard Nixon, antes del alunizaje del Apolo XI, en 1969, le hiciera llegar un telegrama que decía: «Solicito en nombre del pueblo de los Estados Unidos autorización para el descenso de los astronautas Aldrin, Collins y Armstrong en el satélite lunar que le pertenece». Por todos era conocido el poco sentido del humor que gastaba Nixon, así que hay que tomarse este comunicado como oficial. Gajardo Vera no tardó en responder al telegrama: «En nombre de Jefferson, de Washington y del gran poeta Walt Whitman, autorizo el descenso de Aldrin, Collins y Armstrong en el satélite lunar que me pertenece, y lo que más me interesa no es solo un feliz descenso de los astronautas, de esos valientes, sino también un feliz regreso a su patria». Suena delirante, pero habida cuenta de este intercambio de comunicados, quizá las primeras palabras de Armstrong al pisar la Luna hubieran tenido que ser algo parecido a «Es un pequeño paso para un hombre, pero un gran paso para la humanidad, gracias al permiso oficial de Jenaro Gajardo Vera, amo y señor de esta tierra».

En 1998, Gajardo Vera falleció en el balneario Rocas de Santo Domingo, lugar próximo a Santiago de Chile. Nadie reclamó entonces la propiedad del satélite, lo que nos lleva a pensar que este no constaba en su testamento y que Gajardo Vera, en efecto, jamás tuvo la intención de hacer negocio con la Luna, al contrario que Hope.

LILYPAD, LA ECÓPOLIS FLOTANTE

Lejos de naves espaciales o monopatines voladores, los proyectos de ciencia ficción que los ingenieros se hallan desarrollando en la actualidad tienen más que ver con la supervivencia en nuestro planeta. Un planeta amenazado por el cambio climático y el consiguiente aumento del nivel del mar. Proyectos como la ecópolis flotante llamada Lilypad, que está en manos del arquitecto belga Vincent Callebaut.

Lilypad tendrá un aspecto agradable y en sintonía con la naturaleza, una flor de loto gigante, y podrá albergar a cientos de miles de ciudadanos que se hayan visto obligados a abandonar zonas inundadas por la crecida del mar, como las islas Kiribati y las Maldivas, que serán las primeras en sucumbir. A juicio de Callebaut, las inversiones en frenar el mar, como los diques holandeses, son estériles, temporales parches para un fenómeno que tarde o temprano será imparable. Lilypad pretende ser una solución a largo plazo.

Aunque todavía no se ha estimado su coste y los detalles técnicos brillan por su ausencia (parece que a Callebaut solo le importa el aspecto estético del proyecto), se sabe que el prototipo contará con tres cadenas montañosas y un área de paredes de vidrio bajo el agua en forma de tazón para ser empleado para instalaciones comerciales y recreativas. Además, usando diversas formas de energías renovables, recogiendo el agua de lluvia en un lago central y gracias a su piel de dióxido de titanio, que podría absorber el dióxido de carbono de la atmósfera, Lilypad será autosustentable.

Los que se oponen a esta clase de proyectos arguyen que finalmente estas construcciones serán reductos flotantes para una élite social y económica aislada de un mundo cada vez más contaminado. Como si se mudaran a una estación espacial, fuera de los confines del mundo. Personalmente, dudo de la eficacia de esta clase de medidas. Porque, tarde o temprano, las estaciones espaciales, así como las islas, artificiales o no, siempre acaban siendo claustrofóbicas y profundamente aburridas.

Pero todo es posible si tenemos en cuenta que, en última instancia, la forma y el diseño de nuestras viviendas muchas veces vienen impuestos por factores externos que no controlamos. Por ejemplo, el estilo arquitectónico

único y encantador de las casas de Nueva Orleans (el conocido por *camelback* o joroba de camello), consistente en una fachada de una sola planta y más de una planta en la parte de atrás, nada tiene que ver con el buen gusto de los arquitectos de Nueva Orleans: era una forma de evitar impuestos, pues las viviendas se gravaban según el número de plantas que una casa tenía en su fachada.

Algo parecido a lo que ocurre en Inglaterra, donde podemos encontrarnos con miles de casas de ventanas pequeñas o casi sin ventanas, convirtiendo las viviendas en lugares lúgubres: entre 1696 y hasta 1851, se gravaban las viviendas según el número de ventanas que tenía. O esas escaleritas tan cucas que suben desde la calle hasta la puerta de la vivienda, que se diseñaron en su momento para evitar que el exceso de excrementos de caballo (el principal medio de transporte de la época) acabara por inundar el recibidor.

SAN ZHI, UNA CIUDAD ESTÉTICAMENTE FUTURISTA

Hay ciudades que ya existen y que estéticamente guardan cierto parentesco con Lilypad. Es el caso de la ciudad de San Zhi. Imaginaos una ciudad que parece proceder del siglo XXII. Estructuras de dos pisos de las que emergen módulos habitacionales oblongos de color azul o rosa provistos de grandes ventanales. Al primer golpe de vista, la ciudad recuerda mucho a las que dibujaba Akira Toriyama en su serie *Dragon Ball*. Pero al internarnos en ella, entonces descubrimos que, además de la estética, San Zhi guarda más semejanzas con una película de ciencia ficción. Porque San Zhi está abandonada, como si fuera una ciudad del futuro víctima de algún desastre nuclear. O una futurista estación lunar en ruinas.

San Zhi es una urbanización fantasma situada en las afueras de Taipéi, en Taiwán, entre las localidades de Damshui y Baishawan, a lo largo de un corto tramo de costa en el norte. Este complejo vacacional, llamado San-Zhi Pod Village, se construyó a principios de 1980 para alojar a habitantes adinerados. Pero lo cierto es que apenas se conoce nada sobre las causas que llevaron a sus constructores a dejarla a medias. Una teoría apunta a que la constructora se arruinó debido a un tifón. También se habla de espíritus malignos, que asustaron a los obreros. Los taiwaneses son muy supersticiosos, de modo que, por si acaso rondan espíritus por la zona, tampoco se atreven a derruir el complejo por temor a que esos seres maléficos pasen a okupar los hogares de los obreros. Si un okupa de carne y hueso ya puede causar problemas,

imaginad de lo que es capaz un okupa ectoplasmático.

Aunque la razón con más peso que explica que esta urbanización se dejara a medias es que el Gobierno retiró la licencia porque estaba enclavada en una costa natural, no en una playa, y la proximidad con el mar y el calor de la zona corroería el metal de las casas en pocas semanas haciéndolas inviables.

El complejo está compuesto de pequeñas construcciones de vivos colores, pero hoy día el color ya se ha quedado un tanto pálido. Todas las viviendas son modulares, construidas con hormigón y fibra de vidrio, y se articulan alrededor de núcleos de hormigón. Los colores de las viviendas dependen de su ubicación. Los edificios del oeste son de color verde, los del este de color rosa, los del sur de color azul y los del norte de color blanco. Por Internet corren muchas fotografías de esta especie de *resort* futurista en ruinas. Algunas, incluso, modificadas por bromistas, que han dibujado el sello de la Dharma Initiative en la pared de algún edificio, la organización secreta que aparece en la serie de televisión *Perdidos*. Y no es para menos, porque el lugar tiene aspecto de haber sido ideado como una especie de parque temático. Incluso aún se pueden apreciar toboganes que surgen de algunos edificios y que culminan en un estanque central, sin duda una divertida forma de abandonar tu casa para darte un chapuzón.

No es demasiado difícil imaginar que aquí podría ambientarse aquella novela de Ira Levin de 1972, *Las mujeres perfectas*, cuya acción transcurre en un pueblo de los Estados Unidos, llamado Stepford, donde las mujeres casadas son la encarnación de la perfecta ama de casa. Cuidan a los niños, mantienen la casa impoluta, cocinan platos sabrosos y todo ello lo llevan a cabo de forma hacendosa y servil, pues realmente son mujeres que han sido transformadas en robots por una asociación masculina secreta con cuartel general en Stepford. No desentonaría, pues, que por alguna de esas ventanas de diseño de San Zhi asomara la cabeza una de esas amas de casa robot con una etiqueta en un costado en la que se leyera *made in Japan*.

El transcurrir de los años, sin embargo, ha vuelto el lugar menos romántico de lo que pudiéramos imaginar. Mucha gente suele visitarlo, pero por las noches también es un refugio para vagabundos y criminales, de modo que poco a poco está perdiendo su aureola futurista para convertirse en uno de tantos edificios en ruinas del extrarradio de las grandes ciudades.

New Songdo, una ciudad-U

New Songdo tiene mucho que ver con la novela de ciencia ficción ***Ubik***, de

Philip K. Dick, donde se plantea un futuro en el que todas las cosas que nos rodean, desde la ropa hasta el aire, pasando por nuestros vehículos o hasta las puertas de nuestra casa, estarán interconectadas por una suerte de Internet más rápido e inteligente que el actual.

Influidos por esa obra de culto, se acuñó el término de *computación ubicua* (*ubicomp*) en los laboratorios de Palo Alto, California, es decir, computación en todas las cosas que nos rodean, hasta el punto de que ya no percibamos a los ordenadores como tal, sino que todas las cosas serán ordenadores.

Y con esta filosofía se está construyendo desde cero una nueva ciudad llamada New Songdo. Tendrá un tercio del tamaño de Manhattan y se está levantando en una isla que era un antiguo vertedero a unos 60 kilómetros de Seúl, en Corea del Sur, frente a la ciudad de Inchon. Si bien constituye un proyecto comercial respaldado por las autoridades surcoreanas, está financiado y dirigido por la empresa surcoreana POSCO, tal vez la siderúrgica más importante del mundo, así como la promotora norteamericana Gale.

Su presupuesto es de 25 000 millones de dólares, lo cual la convierte en el mayor desarrollo privado de bienes raíces del mundo. Se espera que esté terminada en el año 2015 y albergue a unas 65 000 personas. También posee el rascacielos más alto de Corea del Sur, un campo de golf diseñado por Jack Nicklaus, canales inspirados en Venecia y, por supuesto, interconectividad total suministrada en exclusiva por Cisco, es decir, una ciudad con edificios, calles y sistemas en red. Una ciudad-U, la primera del mundo que se acoge totalmente al concepto. La ciudad también será un ejemplo del estilo de vida digital, la que ya se denomina vida-U.

Algunos ejemplos futuristas serán recipientes de reciclado de residuos que aprovechan la tecnología de identificación por radiofrecuencia para atribuir méritos cada vez que alguien deposita en ellos una botella. O teléfonos móviles que almacenan el historial clínico o pueden servir para pagar recetas médicas. Los habitantes de New Songdo también podrán disfrutar de llamadas por videoconferencia entre vecinos, de vídeos a la carta y de acceso inalámbrico a su contenido digital desde cualquier parte. El 40 por ciento de los edificios serán certificados como *verdes*. La ciudad emitirá un tercio menos de CO2 en comparación con otras grandes localidades. Y, por supuesto, dispondrá de una zona verde enorme inspirada en el Central Park de Nueva York.

El inglés será el idioma oficial de la ciudad, porque New Songdo será un lugar orientado a atraer a gente creativa y a empresas tecnológicas extranjeras. Por ello, estará protegida en una burbuja legal y normativa: será una zona económica libre con una legislación laboral menos restrictiva que en el resto de Corea del Sur. Una versión de ciencia ficción de lugares como Singapur (una ciudad-Estado en la costa de Malasia), Hong Kong (enclave británico

durante muchos años en el mar de China meridional) o Shenzhen (hace 30 años un pueblo de pescadores próximo a Hong Kong y, hoy día, una ciudad que ha sido designada la primera zona económica especial de China).

New Songdo será la primera, pero no la única: Cisco ya se plantea repetir la experiencia de Songdo para ayudar a construir 20 nuevas metrópolis del futuro, muchas de ellas en países emergentes.

CETI, UNA CIUDAD FUTURISTA EN LA QUE NUNCA VIVIRÁ NADIE

Bajo premisas similares a las de New Songdo, también está naciendo CETI (Centre for Innovation, Technology and Testing), una ciudad que solo será un simulacro de ciudad: en ella nunca residirá nadie, sino que se pondrán a prueba nuevos sistemas de gestión de la energía, redes inalámbricas de próxima generación, sistemas de control del tráfico y otros hitos tecnológicos del tipo de inodoros que tiran de la cadena automáticamente o vehículos de conducción automática. Lo suficiente para avivar el debate televisivo en horario de máxima audiencia de 1968 en el que Marshall McLuhan y Norman Mailer dirimían las implicaciones intelectuales y morales del advenimiento de un mundo hipertecnológico. Probablemente ambos acabarían a gritos, profiriendo términos como «¡ludita!», «¡Pollyanna!».

CETI estará enclavada en Nuevo México (Estados Unidos), muy cerca de Hobbs, y será una ciudad clónica de Rock Hill, una ciudad de verdad de Carolina del Sur, con holgura suficiente (40 kilómetros cuadrados) como para albergar 35 000 habitantes. CETI dispondrá de calles, de casas, de hospital, de colegios, etcétera. CETI, sin embargo, permanecerá totalmente despoblada, como una ciudad fantasma, una ciudad fantasma equipada con unos avances tecnológicos que aún tardarán unas décadas en llegar a nuestras ciudades. Así que lo siento por los que siempre conseguís en primer lugar el quesito verde del Trivial Pursuit o sois fanáticos de las últimas tecnologías.

CETI aún no está acabada: empezó a construirse en junio de 2012, y tendrá un coste total de 1000 millones de dólares, financiados por diversas empresas de energía agrupadas en el *holding* Pegasus. Cuando acaben las obras, CETI podrá generar 350 puestos de trabajo directos y otros 3500 indirectos.

A otra escala, CETI recuerda a esa recreación de pueblo norteamericano que también se construyó en Nuevo México a fin de probar en 1945 una bomba atómica parecida a la que más tarde se lanzaría sobre Hiroshima y Nagasaki. No obstante, el experimento de CETI es mucho más importante

para el avance del conocimiento si tenemos en cuenta que la gente, cada vez más, se está apiñando en grandes ciudades: Tokio y sus alrededores concentran, por ejemplo, 36 millones de habitantes; en el centro de Bombay residen unos 12 millones. Según explica el experto en ciudades Edward Glaeser, cada mes se trasladan a las ciudades de los países en vías de desarrollo unos cinco millones de personas. En 2011, más de la mitad de la población mundial ya era urbana. Así pues, empiezan a ser urgentes todas las vías de investigación para acoger de la forma más eficiente tamaña densidad demográfica, aunque sea construyendo ciudades en las que nunca vivirá nadie.

Tal vez de este modo se solucione uno de los problemas más curiosos relacionados con la conducción en áreas tan pobladas: se pasa tanto tiempo en los coches que los conductores tienen mayores índices de cáncer de piel en su lado izquierdo (en países como Estados Unidos) o en el lado derecho (en países como Inglaterra). Una mejor gestión computerizada de las carreteras, los semáforos y los atascos es seguro que reducirá esa tendencia.

CHIMP HAVEN Y OTRAS RESIDENCIAS PARA ANIMALES QUE PARECEN HUMANOS

También existen lugares que han sido concebidos por el ser humano para que otras criaturas no humanas los habiten en el tramo final de sus vidas. No estoy hablando de los zoológicos, o al menos no exactamente.

¿Recordáis la isla habitada únicamente por animales antropomórficos y parlanchines de la película *La bruja novata*? Era la única parte de la película que mezclaba dibujos animados (los animales) con actores de carne y hueso, y sin duda era también la parte más divertida: el resto del metraje a veces adquiría un tono oscuro e inquietante que estoy convencido de que fue el origen de muchas pesadillas infantiles. A mí se me atragantaron los crispis con el colacao en más de una ocasión, os lo aseguro. Así que la película, ambientada en la Segunda Guerra Mundial, se desprende del hollín y los colores apagados para saltar, a lomos de una cama mágica, hasta un mundo de colores chillones y diversión a raudales. Lo de la cama es la parte que más me *sulibella*. Una cama grande, cómoda y que, además, disponía de un boliche hechizado que, al girarlo un cuarto de vuelta, convertía la cama en una especie de avión de reacción exento de todos los interminables protocolos del aeropuerto. Más que un avión, parecía emplear la teletransportación de *Star Trek*. «Teletranspórtame, Scotty», pero con toques psicotrópicos alrededor. Así que los protagonistas de *La bruja novata* giran el boliche y el niño pronuncia: «Cama, llévanos a la isla de Nabutu». Y allí van. A un lugar cuyo

rey es un león, y donde se disputan partidos de fútbol entre animales de distintas especies.

La literatura siempre ha tenido especial predilección en imaginar mundos gestionados por animales inteligentes o por metáforas animales de nosotros mismos. Un ejemplo clásico es el de *El viento en los sauces,* de Kenneth Grahame, una aventura protagonizada por un topo, un ratón, un tejón y un sapo. O la serie de 16 libros de *Redwall,* de Brian Jacques, en la que una antigua abadía medieval está ocupada por ratones y otros animales que viven toda clase de aventuras épicas, con batallas, búsquedas de espadas legendarias y todo el imaginario propio de una obra de caballería. Con connotaciones más políticas, es célebre *La colina de Watership,* de Richard Adams, cuyos protagonistas son conejos parlantes. Historias protagonizadas por gatos hay muchísimas, siendo sin duda el gato mas famoso aquel de sonrisa evanescente de *Alicia en el país de las maravillas*, Cheshire; aunque no puedo olvidarme de la saga felina *La canción de Cazarrabo,* de Tad Williams, o de las obras del siglo XIX de Ernst Theodor Amadeus Hoffmann que transcurren en el Gran Ducado, un humilde estado de Alemania, que es el lugar de nacimiento de Murr, el único gato del mundo que ha resuelto el secreto de la filosofía felina. Murr es autor del célebre ensayo *Divertimentos biográficos en el tejado*.

Los zoológicos, en ese sentido, siempre me han parecido la antítesis de un reino para los animales. Sería como considerar que los habitantes de la granja de *La rebelión de la granja* están a gusto viviendo bajo la férula de Bola de Nieve. Los zoológicos me parecen lugares deprimentes, como esos circos itinerantes que transportan un elefante viejo y un león con la pata vendada. Pero existen otros lugares, lugares de ciencia ficción, que son muy poco conocidos por nosotros, aunque, sin duda, sean muy codiciados por los animales. Son una especie de geriátricos u hoteles de cinco estrellas en los que no desentonarían Lassie o la mona Chita, ni tampoco los famosos cuadros de principios del siglo XX de C. M. Coolidge en los que aparecen perros adoptando actitudes humanas, sobre todo la serie de 16 óleos dedicada a perros jugando al póquer. Los más conocidos son *A Bold Bluff* y *Waterloo*, que en Estados Unidos son un icono de la cultura pop: en el especial de Halloween de la quinta temporada de la serie televisiva *Los Simpson*, por ejemplo, aparece el mencionado lienzo y Homer, invadido por un ataque de terror, grita: «¡Son perros! ¡Perros jugando al póquer! ¡Uaaaahh!».

Uno de estos lugares que solo parecen existir en un ambiente de ciencia ficción en el que los animales han dominado a la humanidad (como los monos de *El planeta de los simios*) es Chimp Haven, un refugio ideado por un grupo de primatólogos enclavado en la isla de Ngamba, en Uganda. Sus residentes son chimpancés jubilados. Artistas retirados y cobayas que han pasado toda su vida recluidos en laboratorios, a merced de toda clase de experimentos

médicos, como el ensayo de nuevos medicamentos. En esta residencia de 200 hectáreas de pastos, bosques y gimnasios naturales, los chimpancés viven a cuerpo de rey, y un equipo de profesionales cualificados les devuelve en justicia lo que todos les debemos.

Un santuario que cuenta con su propio veterinario, una zona provista de juegos para estimular la inteligencia de los primates y así evitar los achaques de la tercera edad en el cerebro, un gimnasio para que se mantengan en forma y hasta una habitación llamada Casa de la Abuela, que es donde vive la chimpancé más anciana del complejo, con nada menos que 53 años. Este edén para simios jubilados es más necesario de lo que parece, pues muchos de los chimpancés usados en laboratorios, que se cuentan por miles, no pueden ser admitidos por los zoológicos, que no dan abasto, ni tampoco pueden ser liberados en la naturaleza, pues ya han perdido las habilidades para alimentarse y protegerse por sí mismos. Varios grupos conservacionistas de todo el mundo, liderados por el Instituto Jane Goodall y el Proyecto Gran Simio, obtuvieron para ellos en 2008 la Chimp Haven Act, una ley que prohíbe que los chimpancés que han colaborado en estudios médicos o científicos vuelvan a ser usados para los mismos fines. Pero Chimp Haven no es el único refugio para chimpancés jubilados del mundo: en África, por ejemplo, también encontraréis el centro de recuperación de Tchimpounga. Puede parecer un disparate, pero me quedo más tranquilo sabiendo que Chita, que tantos buenos ratos me hizo pasar en las películas de Tarzán, cuya longevidad superó a la de todos sus compañeros de reparto, disfrutó de un merecido retiro (aunque por prescripción facultativa, durante sus últimos años, ya no pudo beberse los vasos de whisky que solía tomarse en las sobremesas). Chita falleció en 2011, a la edad de 80 años.

Después de todo, es lógico que existan esta clase de lugares si tenemos en cuenta el gran apoyo del que ya goza el Proyecto Simio, la propuesta de concebir una Declaración sobre los Derechos de los Grandes Simios que, entre otras cosas, incluiría un acuerdo para que no se les pueda matar (salvo en defensa propia), así como la prohibición de torturarlos bajo ningún concepto.

Residencias como Chimp Heaven empiezan a proliferar por todo el mundo y con otras clases de animales, como la reserva de Sundarbans, una isla del golfo de Bengala en la que los tigres disfrutan de una jubilación con todos los gastos pagados en un hábitat natural de 45 hectáreas provisto de un equipo de veterinarios y cuidadores.

O El Arca de Enrimir, en la localidad argentina de Concordia, una reserva zoológica y granja educativa abierta al público: allí viven en estrecha vigilancia médica elefantes, tigres de Bengala, monos, jaguares, papagayos y loros para los cuales ya han pasado los mejores años de sus vidas.

En la región india de Kerala, donde el elefante es un animal sagrado,

existe el más importante geriátrico para elefantes, una residencia con una capacidad para 30 individuos promovida por el Departamento de Vida Silvestre.

Por haber, incluso existen lugares de descanso eterno para el momento en que el animal ya ha abandonado el mundo. Medio oculto en Hyde Park, en Londres, detrás de la Victoria Gate, existe un nutrido cementerio victoriano de mascotas. Fue construido a finales de 1880 y, aunque hoy día está cerrado al público desde 1967, allí siguen cientos de pequeñas tumbas con sus respectivas placas conmemorativas. No sería de extrañar que cualquier día se reabriera.

También hay países enteros que funcionan como paraísos celestiales para determinados animales, como es el caso de la India, donde sus habitantes son capaces de morir de hambre antes que hincarle el diente a una vaca. Una actitud reverencial que explica la existencia de asilos para vacas, o que los agricultores consideren a las vacas como miembros de su familia, que los sacerdotes se personen cuando nace un becerro, o que incluso las boñigas de las vacas se mezclen con agua para convertirlas en una pasta empleada para recubrir el suelo de casa: al parecer, al secarse, evita la formación de polvo. Estas y otras curiosidades sobre la vida de las vacas en la India las podéis leer de la mano del antropólogo Marvin Harris en su libro *Vacas, cerdos, guerras y brujas*.

No son curiosidades tan extravagantes. Y menos aún si tenemos en cuenta que los propietarios de mascotas en el Reino Unido gastaron en 2008 unos 150 millones de dólares en regalos de Navidad para sus mascotas. O que en Japón hay casi 19 millones de mascotas (más que el número de niños menores de 15 años): la industria dedicada a su cuidado y confort genera 8800 millones de dólares al año.

Datos que recuerdan a un diálogo ficticio escrito por Aaron Sorkin en la serie de televisión *El ala oeste de la Casa Blanca* (capítulo 5). Un diálogo que mantiene un grupo ecologista que se reúne con un miembro del Gobierno de Estados Unidos para proponerle la construcción de una autopista para animales que habría de facilitar las migraciones de los lobos. Un diálogo que, tras lo leído, se vuelve sorprendentemente verosímil.

EL LAGO MONO Y SU VIDA EXTRATERRESTRE

El lago Mono, situado en las montañas Mammoth, en el parque Yosemite, en el este de California, se formó a causa de una titánica erupción volcánica de hace al menos 760 000 años. El lago, de 22 kilómetros de diámetro,

alimentado por el río Owens, fue perfectamente normal hasta 1941, año en el que empezó a mutar hasta convertirse en hogar de una criatura venida de otro planeta.

Ello se debe a que en 1941 se decidió desviar las aguas de esta cuenca hidrográfica sin salida al mar para proporcionársela a las cada vez más crecientes áreas de Los Ángeles. El agua se iba, pero la sal se quedaba, lo cual iba aumentando vertiginosamente los niveles de salinidad del lago. Frente a semejantes concentraciones de sal, que hacían que el agua fuese como sosa cáustica, toda la vida del lago murió, los peces, las ranas, los renacuajos; todos excepto una especie de mosca buceadora que navega a bordo de diminutas burbujas de aire submarino. Y también un plancton de alga microscópica que le sirve de comida a otra criaturita, la protagonista absoluta del lago, el llamado camarón de salmuera, que parece un *alien* en miniatura.

No en vano, los astrobiólogos de la NASA están sumamente interesados en la vida de este lago. El lago Mono se parece a un lugar en Marte llamado cráter Gúsev, donde los robots móviles Spirit de la NASA aterrizaron en 2004.

Y es que el lago Mono desprende una belleza extraterrestre: si hemos de imaginarnos un lago en, por ejemplo, Plutón, sin duda tendrá el aspecto del lago Mono. Ya en *Viviendo sin comodidades*, un libro de viajes de Mark Twain de 1872, se menciona el lugar: «Se encuentra en un desierto oculto. No tiene vida ni vegetación». Clint Eastwood lo usó también como escenario para su película *Infierno de cobardes*. Una fotografía del fondo del lago sirvió como portada para el álbum *Wish You Were Here*, de la banda Pink Floyd. Debido a que una gran cantidad de colimbos, gaviotas y falaropos dependen del lago durante sus migraciones anuales, como aproximadamente otras 100 especies de aves, el lago Mono fue considerado parte de la Red de Reservas de Aves Costeras del Hemisferio Oriental (Western Hemisphere Shorebird Reserve Network). Pero si por algo es famoso el alcalino e hipersalino lago Mono es por su crustáceo de la salmuera con aspecto vagamente extraterrestre.

Y es que estos bichitos, además, se convirtieron literalmente en extraterrestres por obra y gracia de una gran campaña de mercadotecnia. Y entonces empezaron a conocerse popularmente como *sea monkeys*.

Los *sea monkeys* son artemias salinas que son comercializadas como mascotas fantásticas o acompañando microscopios de juguete. Los huevos de estas criaturas se secan todos los años en los barrizales del Gran Lago Salado y el lago Mono. Cuando llegan las aguas primaverales, el nivel del lago sube, los huevos se rehidratan y prosiguen su ciclo de desarrollo, convirtiéndose en diminutas crías nadadoras. Los huevos pueden ser revividos tras largos periodos de desecación.

Los huevos desecados, que normalmente adoptan la forma de esferas

aplastadas, contienen embriones inmaduros. Al sumergirlos en agua salada, recuperan la forma esférica en aproximadamente una hora. Unas horas después, la cáscara se rompe y sale el embrión, todavía envuelto por una membrana protectora. Unas quince o veinte horas después de haber depositado estos huevos en agua salada, las crías rompen las membranas y salen en busca de alimento.

Tras repetir varias veces este experimento, uno de los científicos pidió la colaboración del equipo de baja temperatura del departamento de física. Una muestra de huevos fue enfriada hasta dos grados por encima del cero absoluto y mantenida en este estado durante siete días. Una vez recalentados, los huevos fueron introducidos en agua salada y se comportaron igual que los huevos mantenidos todo el tiempo a temperatura ambiente.

La tesis estaba demostrada: la información biológica fundamental, incluso para un organismo tan complejo como un embrión de crustáceo, es estructural y solo se requiere un entorno adecuado para que la estructura empiece a funcionar.

Como veis, la biología de estas criaturas es ciertamente de otro planeta. Pero ¿cuándo empezaron a llamarse *sea monkeys*? Fue en las navidades de 1956. Entonces empezaron a comercializarse microscopios de juguete que incluían en sus cajas huevos de camarón y un manual de instrucciones. La idea tuvo tal éxito que, al año siguiente, ya empezaron a venderse como *sea monkeys* en muchos juguetes más, acompañados todos de anuncios estrafalarios y de un aire místico, sobre todo en tebeos de la época. Como si los *sea monkeys* fueran seres venidos del espacio.

Fue Harold von Braunhut, científico e inventor nacido en Tennessee, pero de origen alemán, quien empezó a comercializarlos como mascota, bajo el nombre inicial de *instant life* («vida instantánea»). Este paquete de «vida instantánea» consistía en una cartulina impresa en donde venían tres sobres, una minicuchara y un catálogo, cubierto todo por un blíster plástico. El primer sobre tenía impreso el número 1 y era lo conocido como «preparador de agua», y se explicaba que esto preparaba el medio ambiente ideal. El segundo sobre, marcado con el número 2, contenía lo llamado como «plasma viviente», y en dicho sobre era donde se encontraban los huevecillos de la artemia en estado latente. El tercer y último sobre, impreso con el número 3, era el «alimento para las artemias».

La publicidad incluso decía que la mascota era inteligente, por ello se incluía un catálogo de accesorios y estanques especiales, como por ejemplo «el parque de diversiones», un estanque en el que existía una montaña rusa o una rueda de la fortuna donde supuestamente los *sea monkeys* podían divertirse.

En España hubo tímidos intentos de vendernos la moto. Y conozco personalmente a amigos que se sintieron seriamente defraudados cuando

desprecintaron sus juguetes con la promesa de empezar a convivir con una especie de criaturas de las que podíamos ser sus amos y señores, unos diminutos bufones que bailarían y cantarían para nosotros día y noche. Quizá la explicación científica del asunto hubiera sido, finalmente, mucho más apasionante que el juguete en sí. Juguete que, por cierto, aún podéis adquirir en su sitio oficial en Internet: www.sea-monkeys.com.

LAGOS, UNA MEGALÓPOLIS ORGÁNICA

En la película de ciencia ficción distópica *Blade Runner* se sentaron las bases estéticas de lo que serían las ciudades futuristas: crecimiento vertical traducido en rascacielos cada vez más monumentales, contaminación, superpoblación, suciedad, caos y anuncios luminosos por doquier, además de una fuerte influencia asiática.

La ciudad de Lagos, en Nigeria, cumple con todos estos requisitos. En este sentido es una ciudad perteneciente a un futuro negro. Sin embargo, Lagos ha infringido uno de los requisitios, concretamente el primero: crecimiento vertical. Porque si por algún tipo de crecimiento se caracteriza Lagos es por su enfermizo crecimiento horizontal: Lagos es considerada por muchos artistas como la primera y única megalópolis orgánica.

Orgánica porque su crecimiento se parece al de un organismo lleno de tentáculos que ha sido irradiado por rayos mutantes. Este extraño fenómeno se produce cuando una ciudad aumenta de tamaño y crece en población de forma vertiginosa sin el asesoramiento de ingenieros y urbanistas. Es decir, cuando el crecimiento es natural, desaforado, anárquico y escasamente planificado. Si hace falta una casa más, se pone. Si es necesario otro camino, se hace. ¿Una tienda, un parque, un cementerio? Lo mismo.

Lagos tenía en 1950 alrededor de 200 000 habitantes. En 2006 alcanzó los 18 millones. Es como si una ciudad de provincias se hubiera convertido en solo medio siglo en una populosa Nueva York. Y los pronósticos de las Naciones Unidas indican que la bestia urbanita seguirá creciendo y fagocitando el terreno: en 2030 se estima que tendrá 35 millones de habitantes. En 2040 superará en habitantes a la ciudad más grande del mundo: Ciudad de México. Y todo este crecimiento se producirá bajo una precaria economía: a pesar de que Lagos es la ciudad más próspera de Nigeria, su nivel de vida continúa estando por debajo de los estándares mundiales. Por eso no es extraño el día en que Lagos es víctima de un apagón de luz o de diversos cortes de energía eléctrica que duran semanas. La responsable de que la energía en Lagos funcione *tan bien* es la NEPA (National Electric Power

Authority o Comisión Nacional de Energía Eléctrica), pero todo el mundo bromea diciendo que en realidad significa *Never Expect Power Anytime*: «no cuentes nunca con la electricidad».

Esta hiperbólica dosis de densidad demográfica provocó que no hubiera tiempo material para ir modificando la ciudad a fin de dar servicio a sus ciudadanos. El caos y la desorganización han ido generando un callejero aleatorio que sería la pesadilla de cualquier turista: ni provisto de los mapas más precisos evitará perderse; incluso si el mapa tiene menos de un par de meses de antigüedad, todo habrá cambiado tanto que se sentirá como si tratara de conducir sus pasos con un mapa dibujado a mano de la Edad Media. Los dispositivos GPS son inútiles. Incluso los propios habitantes no deben de estar muy seguros de cómo llegar a determinada calle: si llevaban algún tiempo sin seguir el itinerario, entonces es probable que se conviertan en turistas despistados en su propia ciudad. No es extraño, entonces, que una de las profesiones con más salida en Lagos sea la de guía de la ciudad, cuyos mayores expertos se ganan muy bien la vida ayudando a turistas o a representantes de empresas.

La forma más efectiva que encontró Lagos para aumentar su tamaño fue un poco la que usan las abejas. Si estas emplean los hexágonos de los panales, aquella usa casillas urbanas. Cientos de miles de casillas dispuestas sin ningún orden y casi atropellándose entre sí. Ello provoca que las calles sean estrechas como laberintos de ratas. Así pues, la forma más rápida de desplazarse por Lagos es mediante ciclomotor: si circulas en coche, es probable que en cualquier momento te encuentres atascado en la angostura de una calle. Hay avenidas, sí, pero la idea de circular por ellas aún resulta mucho más descabellada, porque suelen producirse tales embotellamientos de coches, autobuses destartalados, taxis compartidos *(danfos)* y mototaxis *(okadas)* que estos pueden durar hasta más de dos días seguidos. Habéis leído bien: dos días. Imaginad si tenéis que coger uno de esos taxis compartidos, sumidos en un ambiente de sofocante calor, cláxones y un eterno ritmo de sepelio producido por un extravagante ejército de motor. Atascos de tráfico que sobrepasan las peores pesadillas de una «operación salida» de principios de agosto. Un organismo estatal denominado LAMATA (Lagos Metropolitan Transport Authority) está creando apresuradamente improvisados sistemas de transporte, como botes, vías de ferrocarril y autobuses que bordean la ciudad para descongestionar un poco su tráfico central. Pero mucho me temo que la solución no tardará en volverse insuficiente.

Debido también a la superpoblación, Lagos está literalmente hundida en el agua en determinadas zonas, como una especie de Venecia. Ello no es debido al tremendo peso de tantos cuerpos (aunque no me parecería una teoría tan ridícula), sino al colapso de los sistemas de desagüe, que no dan abasto ante la demanda creciente.

En definitiva, Lagos es una biblioteca de Babel como la que proyectó Borges, pero en la que los libros han sido sustituidos por replicantes nigerianos (replicantes como los que existían en *Blade Runner*, aunque en este caso el término les venga dado por su tendencia geométrica a replicarse). Una ciudad orgánica en la que uno de los personajes mediáticos más importantes fue Fela Anikulapo-Kuti, un músico que se casó con 27 mujeres en un día y que acostumbraba a aparecer en escena con su saxo, unos calzoncillos minúsculos y un cigarro de marihuana. Murió de sida en 1997, paradójicamente una enfermedad que él mismo se empecinaba en repetir que no existía, a pesar de que su hermano mayor, Olikoye Ransome-Kuti, vertebrara el primer programa contra el sida en Nigeria desde su púlpito del Ministerio de Sanidad. Estrafalario. Como en *Blade Runner*.

HPSS/JFCOM/*DATA CENTER*

Los lugares que aparentemente pertenecen al mundo de la fantasía, con la suficiente tecnología, pueden llegar a recrearse en el mundo real, siguiendo la línea del razonamiento del escritor Arthur C. Clarke: «Cualquier tecnología suficientemente avanzada es indistinguible de la magia».

Es el caso, por ejemplo, del Sistema de Almacenamiento de Alto Rendimiento (HPSS), que mejor que nadie ejemplifica que la biblioteca de Babel de Jorge Luis Borges podría ser plausible algún día. O casi, ya que el experimento mental borgeano de crear una biblioteca con todos los libros posibles sería físicamente imposible de llevar a la práctica, como bien desmenuza minuciosamente el filósofo Daniel Dennett en su libro *La peligrosa idea de Darwin*: habría más libros que partículas en todo el universo.

Pero si nos ceñimos al conocimiento científico, a copias de investigaciones científicas que podrían ser vitales en caso de desastre, entonces el HPSS es la biblioteca de Babel de nuestro tiempo, aunque su aspecto no sea exactamente el de una biblioteca. En el Sistema de Almacenamiento de Alto Rendimiento del Laboratorio Nacional Lawrence Berkeley, en Estados Unidos, se almacena una copia de seguridad, una *backup* de todo el conocimiento práctico del ser humano: genética, química, biotecnología, eficiencia energética, astrofísica, física nuclear, climatología, ingeniería, etcétera. Este moderno sistema de almacenamiento de archivos se instaló en 1998 en el National Energy Research Scientific Computing Center (NERSC), en Oakland, California, que también es la sede de diversos superordenadores, como el Franklin, un XT4 Cray con 19 320 núcleos de

procesadores Opteron que, desde noviembre de 2007, se encuentra en el puesto nueve del *top* 500 de los superordenadores más rápidos del mundo.

Así pues, en el HPSS no hay libros ni bibliotecarios (aunque sí largas estanterías), sino un brazo robot que, a velocidad de vértigo, localiza en 30 segundos cualquier dato científico, lo atrapa con sus pinzas y lo pone a disposición del usuario. Porque la información que se guarda en el HPSS desde su fundación (1998) está en formato digital, dentro de las entrañas de discos compactos con forma de ladrillo. Esta especie de ladrillos son cartuchos supereficientes desde el punto de vista energético. Las velocidades de transferencia tienen una media de 100 megabytes por segundo, aunque se han llegado a registrar picos de 450 MB. Es decir, el equivalente a descargar una película por Internet en dos segundos.

Actualmente, el HPSS acumula 59 000 de estos dispositivos. Cada uno de ellos tiene una capacidad de entre 75 y 1000 gigabytes de capacidad (lo que hoy tiene un disco duro corriente de ordenador personal), lo que supone que contienen 66 millones de archivos. Es decir, en el HPSS hallaréis 3,9 petabytes. Todavía queda mucho espacio libre: los responsables del centro garantizan que el HPSS puede llegar a atesorar hasta 37 petabytes. Como en una biblioteca galáctica. O dicho de una manera más próxima: el equivalente a la capacidad de almacenamiento de 321 900 reproductores iPod classic.

Un lugar parecido al HPSS pero con fines militares es el JFCOM o Joint Forces Command, escondido en el interior de un edificio anodino de cemento al final de una carretera llena de curvas en Suffolk, Virginia, Estados Unidos. Al lado de la entrada del aparcamiento hay un punto de control, y alambre de espino rodea todo el perímetro de la zona. Al otro lado de la calle hay un pequeño supermercado Walmart. El JFCOM era el lugar donde el Pentágono ponía a prueba sus ideas sobre organización militar y donde también llevaba a cabo experimentos con nuevas estrategias militares. El lugar se construyó en 1999, pero el 31 de agosto de 2011 fue desmantelado por problemas presupuestarios.

Finalmente, por todo el mundo hay una serie de habitaciones llenas de unidades de almacenamiento que son las que guardan todas nuestras fotos, vídeos e información de cualquier tipo: cada segundo, se sube una hora de vídeo a YouTube; en Facebook se publican más de mil fotos personales por segundo. La humanidad ha alcanzado un zettabyte de almacenamiento digital, el equivalente a más de mil billones de los disquetes de hace unos años. Estas unidades se llaman *data centers* y, sin ellas, Internet no existiría tal como lo conocemos. Para evitar que toda esa información desaparezca para siempre porque un *data center* haya sido dañado, o fallado de forma imprevista, hay *data centers* diseminados por todo el mundo. Según la base de datos datacentermap.com, en Estados Unidos hay más *data centers* que en cualquier otro lugar: 1046 de los 2386 que hay repartidos por 86 países de todo el

planeta. En España hay 36 (Barcelona y Madrid tienen 11 cada una). Incluso en Groenlandia hay un *data center*.

Un informe elaborado por la firma McKinsey & Co señala que, hacia 2020, todos los *data centers* instalados en el mundo generarán más gases de efecto invernadero que un contaminante de primer orden como la industria aeronáutica. Todo ello debido al enorme consumo eléctrico que requieren para funcionar. Es el precio que hay que pagar por guardar todo el conocimiento de la humanidad en un universo digital.

SITIOS CON WIFI EN LOS QUE NUNCA HUBIÉRAMOS CREÍDO QUE HUBIESE WIFI

La reciente implantación de la comunicación inalámbrica WiFi hace que todos los que llevamos un smartphone en el bolsillo busquemos la invisible señal allá donde vamos como si fuéramos buscadores de oro. Sin embargo, hay lugares en los que nunca levantaríamos el teléfono en busca de una señal WiFi con la que acceder a Internet, lugares como desiertos o cementerios, por ejemplo. Sin embargo, el WiFi se está convirtiendo en una tecnología tan ubicua e imprescindible para el viajero que ya empezamos a encontrarlo en esos lugares, e incluso en sitios mucho más extraños.

El país que concentra el mayor número de estos lugares raros con conexión inalámbrica probablemente sea Estonia, que para algunos, sobre todo los más *geeks*, ya empieza a conocerse como Estonia o Estonia 2.0. Y es que esta república báltica situada al norte de Europa dispone de WiFi gratuito incluso en sus bosques, como el Parque Nacional de Soomaa, pues entiende que navegar por Internet ya es un derecho fundamental para el poco más de su millón de ciudadanos. Así, por doquier, podemos encontrar en esta exrepública soviética innumerables carteles color naranja y negro y la inscripción «wifi-ee». Incluso las señales de tráfico en las carreteras indican también la presencia de puntos de acceso a Internet. Tal vez una avanzadilla de lo que les espera a todos los países del mundo.

También hay lugares ciertamente extraños para proporcionar WiFi a sus visitantes, como un cementerio. Es lo que sucede en el cementerio Oak Grove de Paducah, en Kentucky, Estados Unidos. Según los responsables, el acceso a Internet podría ayudar a los visitantes con sus investigaciones genealógicas.

También hay Internet en el Everest, pues una empresa de telefonía sueca instaló algunos puntos de acceso por toda la montaña. El más alto de ellos está a 5200 metros de altura, por si, en pleno ascenso, os apetece leer el correo o

buscar algo en Google.

Desde 2005 el Polo Norte también posee un punto WiFi, instalado en el campamento glacial de Barneo, a 80 kilómetros del Polo Norte.

En el desierto de Colorado hay redes Wifi que funcionan gracias a la energía solar.

Y pronto se espera que podamos disponer de WiFi en el espacio exterior. Es lo que promete la compañía Virgin Galactic a los primeros turistas que viajarán a la estratosfera al precio de 200 000 dólares por billete. El WiFi será gratis, afortunadamente.

Además, el WiFi puede considerarse como una puerta o un sistema de teletransporte para acceder a otros mundos por los que viajar. Pero de ello hablaremos en el capítulo dedicado a los lugares virtuales.

El arca de Noé del siglo xxi: La Bóveda Global de Semillas de las Svalbard

El archipiélago noruego de Svalbard, conocido por muchos como «la perla del Ártico», es un lugar remoto y extraño situado entre los grados 74 a 80 norte. Longyearbyen, su capital, es el sitio habitado más próximo al Polo Norte geográfico. Los aproximadamente 2000 ciudadanos de este pequeño pueblo minero con profunda tradición ballenera solo contemplan la luz del sol durante cuatro meses al año: es toda una experiencia pasear por sus calles iluminadas por el sol de medianoche, de azul índigo cósmico, siempre en anorak, gorro, bufanda y guantes, porque allí se suele estar siempre a bajo cero, dando los buenos días a los lugareños aunque haga semanas que ya es de día. El resto del año se caracteriza por una oscuridad perpetua, y en el firmamento solo se atisban estrellas y chisporroteantes auroras boreales. La atmósfera, limpia y fría gracias a la ausencia de contaminación, permite avizorar las cumbres más lejanas con precisión microscópica. El mar está congelado cinco meses al año. Los aparcamientos de coches disponen de un enchufe para conectar el coche, así se mantiene caliente el motor mientras estás estacionado y evitas que se congele y que no vuelva a encenderse más. Y cuando el frío os cale los huesos, entonces no hay nada mejor que refugiarse en un *pub* con 327 marcas de whisky.

Pero si lo que os apetece es hacer una excursión fuera de las fronteras del pueblo para disfrutar de aquella fábrica de hielo descubierta por legendarios vikingos, entonces es obligatorio por ley ir pertrechado con un rifle, porque allí también habita una comunidad de 3000 osos polares de dos metros y

medio de altura y unos 800 kilogramos de peso que no dudará en devoraros. Es el único lugar de Europa donde pueden observarse ejemplares de osos polares en libertad. Así que si decidís hacer una travesía con esquís o *pulkas* (trineos de arrastre) por el territorio, rezad para que el viejo máuser no se encasquille. Si eso ocurre y salváis la vida, es probable que debáis cambiaros de ropa, especialmente de ropa interior. Pero cuidado, en las tiendas de ropa de Longyearbyen parece que solo tengan tallas para vestir a los temibles plantígrados de los que acabas de escapar: incluso surtiéndote en la sección femenina, seguramente la ropa te quedará holgada, pues allí todos los habitantes tienen unas hechuras propias de luchador de *wrestling*.

El relieve submarino de las islas Svalbard también suscita un gran interés entre la comunidad científica, que suele organizar campañas oceanográficas por aquella región para explorar y cartografiar su fondo marino. Por ejemplo, la expedición SVAIS, efectuada por el buque Hespérides, es una de las contribuciones españolas al Año Polar Internacional para rastrear y documentar los cambios climáticos a lo largo de la historia. El sistema más empleado se parece al de las ecografías: lanzan ondas sonoras que rebotan en el fondo del mar y reflejan en la pantalla los diversos estratos glaciares. Los surcos y los estratos de sedimentos son como un viejo archivo del clima, así que su conocimiento quizá nos ayude a entender un poco mejor el cambio climático actual. Porque sabemos menos de los fondos marinos que de la topografía de Marte.

Otro ejemplo que llama la atención a los científicos es el estrecho de Fram, la zona en la que se mezclan las aguas frías procedentes del Ártico con las más cálidas que transportan las corrientes del Atlántico. Las entrañas de ese punto del mar esconden un poder capaz de generar *tsunamis* como los que en el pasado arrasaron las costas de Escandinavia y Escocia. Un poder que procede de once mil años atrás, cuando el brusco calentamiento del planeta puso fin a la última glaciación, y que provoca los desprendimientos de gas que son responsables de devastadoras olas. Detrás del desastre de Papúa Nueva Guinea en 1998, que mató a más de 3000 personas, estaba como único responsable aquella sustancia volátil, la que quizá muy pronto acabará siendo una prometedora alternativa al petróleo.

En esencia, el proceso es el siguiente: grandes depósitos submarinos de hidratos de metano, inmensas reservas de gas helado que se acumulan en el lecho de los océanos, se mantienen estables en forma sólida cerca de las costas de Noruega y en prácticamente todas las plataformas continentales. Sin embargo, debido a los efectos del calentamiento global del planeta, el gas helado empieza a sublimarse y a expandirse originando grandes movimientos de tierra de centenares de metros de grosor y una longitud de varios kilómetros, profundos desajustes en las fibras íntimas del fondo marino y, finalmente, *tsunamis,* los gritos huracanados del mar.

No hace mucho saltaba también a los medios de comunicación la noticia de que en este lejano lugar se habían hallado restos fósiles de reptiles marinos del Jurásico (no está de más recordar que *no* son dinosaurios).

En este archipiélago tan particular e interesante, pues, no es extraño que se ubique una construcción que nos remite a las películas de ciencia ficción sobre el fin del mundo. Estoy hablando de la Bóveda Global de Semillas de las Svalbard (en inglés, Svalbard Global Seed Vault y en noruego, Svalbard Globale frøhvelv), que ya ha sido apodada como la «bóveda del fin del mundo». Un silo que se construyó a 130 metros de profundidad en una montaña de piedra arenisca en la isla de Spitzbergen, cerca de Longyearbyen, a 1000 kilómetros de Noruega y a otros 1000 del Polo Norte. Las obras se iniciaron en marzo de 2007 y el silo se inauguró oficialmente el 26 de febrero de 2008.

Semillas almacenadas, clasificadas y etiquetadas

La Bóveda Global de Semillas sería al mundo de la agricultura lo que el arca de Noé fue al mundo de los animales, pues se ha constituido como el almacén de semillas más grande del mundo, diseñado para proteger la biodiversidad de las especies de cultivos que nos sirven como alimento. Al menos así es como lo denominó el exministro de Energía de Noruega, Terje Riis-Johansen: «Un arca de Noé en Svalbard».

Desde su inauguración, ya guarda en su interior 100 millones de semillas procedentes de un centenar de países. Pero los tres almacenes en los que está dividido el silo tienen la capacidad de atesorar hasta 2000 millones de semillas. En caso de cataclismo medioambiental o de extinción, estas semillas garantizarán la recuperación de los cultivos de las especies de las que depende la alimentación de la humanidad. No es algo tan remoto: el 90 por ciento de los alimentos que consumimos en la actualidad provienen de solo 150 plantas distintas, frente a las más de 7000 que procedían en el siglo pasado; hemos perdido tres cuartas partes de las variedades vegetales silvestres, fundamentalmente por la expansión de las más rentables desde el punto de vista comercial. Por ejemplo, en 1949 los granjeros chinos cultivaban cerca de 10 000 variedades de trigo. Solo 20 años después, el cultivo se había reducido a menos de 1000. En México solo existen en la actualidad el 20 por ciento de las variedades de maíz registradas en 1920. El 95 por ciento de las 8000 variedades de manzanos cultivadas en Estados Unidos a principios del siglo XX ha desaparecido.

Para la conservación de este preciado tesoro, por tanto, se han tomado unas medidas de protección, vigilancia y almacenaje que recuerdan bastante a las de un banco suizo. En primer lugar se ha estudiado su particular enclave.

Por su disposición geográfica y geológica, en caso de que ocurriera un fallo eléctrico en los sistemas de refrigeración que mantienen las muestras a 18 grados bajo cero, no habría lugar para la alarma. El permafrost son las capas de hielo permanentemente congeladas, un perfecto refrigerante natural que rodea la estructura y que continuaría manteniendo las muestras a seis grados bajo cero. Además, la bóveda es impermeable a la actividad volcánica, los terremotos, los *tsunamis*, la radiación, las consecuencias del cambio climático o las invasiones víricas.

Para acceder al depósito es necesario llegar en helicóptero: quedan descartadas las motos de nieve. Así que, tras aterrizar en el helipuerto, deberéis franquear la entrada que emerge de la montaña como la futurista entrada a un búnker; por supuesto, la cerradura está totalmente congelada. Una estrecha estructura de cemento y metal con un panel pensado para aprovechar la iluminación tan especial del sol de medianoche de esta zona del mundo. La bóveda está deshabitada porque el control se hace a distancia y solo acude personal de mantenimiento una vez al año. Todas las puertas, además, están hechas a prueba de explosiones. Después nos esperan 125 metros de un corredor forrado de hormigón hasta llegar a las cámaras de almacenaje, que están aisladas tras una cámara de aire. Aquí es donde la comparación con un banco suizo se hace más evidente, porque todas las muestras se almacenan en cajas de aluminio y polietileno cerradas herméticamente, alineadas en estanterías metálicas en los tres almacenes de casi 400 metros cuadrados, lo que garantiza una baja actividad metabólica y un perfecto estado de conservación durante siglos. Los diamantes más caros de este particular banco de alimentos los constituyen las semillas de plátanos, habas, garbanzos, guisantes, lentejas, maíz, patatas, arroz, sorgo, trigo y mandioca, que son las semillas con prioridad alfa. El arroz, por ejemplo, supone el 50 por ciento de la dieta de países como Laos y Camboya, y el 32 por ciento de la dieta asiática. La mandioca es la base de la alimentación tropical y el maíz, de la norteamericana. No en vano, la FAO (la organización de la ONU para la Alimentación y la Agricultura) es la principal patrocinadora de la bóveda.

Algunas de estas semillas congeladas y desecadas, como los guisantes, solo podrán conservarse entre 20 y 30 años; otras, como el girasol y el maíz, podrán permanecer intactas en este museo aislado profilácticamente durante siglos: 2000 años la cebada, 1700 años el trigo y hasta 20 000 años el sorgo. Tiempo más que suficiente para que las generaciones futuras puedan, por ejemplo, reconstruir un mundo devastado por un cataclismo global.

Cualquier país puede enviar sus muestras de semillas, que se conservarán gratuitamente en la bóveda sin que por ello pierdan su propiedad sobre ellas. Cuando una de sus variedades desaparezca de su medio natural, bastará con que el país emisor vuelva a reclamar las copias de repuesto. Por ejemplo,

Filipinas ha surtido a la bóveda con más de 70 000 variedades de arroz. De México provienen 47 000 variedades de trigo y más de 10 000 de maíz. De Colombia, 30 000 variedades de judías y similares. De Perú, casi 6000 variedades de patata. Por el momento, España no ha enviado ninguna partida de semillas a la bóveda, pero ya se han establecido los primeros contactos con el Instituto Nacional de Investigación y Tecnología Agraria y Alimentaria (INIA) para que empiecen las primeras colaboraciones con este reservorio de biodiversidad vegetal.

«Nuestro objetivo es conservar aquí una copia de seguridad de las semillas de todo el planeta», cuenta el genetista noruego Ola Westengen, el coordinador de este proyecto cuyo coste asciende a 3,8 millones de euros. «Creo que hemos logrado un buen comienzo, aunque todavía tardaremos muchos años en llenar la bóveda.» Cuando esto suceda, entonces se convertirá indiscutiblemente en el mayor banco de semillas de todo el mundo, y también en el mejor dotado. La mayoría de los demás bancos de semillas diseminados por otros países, sobre todo los que están en vías de desarrollo, se encuentran permanentemente amenazados por toda clase de imponderables: conflictos bélicos, escasez de recursos en la gestión, riesgos de desastres naturales, escasez de agua y otros. No es el caso del silo noruego, que bien podría llamarse sin ningún pudor el arca de Noé del siglo XXI, un siglo cada vez más amenazado por el cambio climático y la extinción masiva de las especies vegetales. «Será el mejor congelador del mundo», resume el alma máter del proyecto, Cary Fowler, director de la Fundación para la Diversidad de los Cultivos Globales, entidad sin ánimo de lucro dedicada a la conservación del patrimonio genético mundial que asume los costes de funcionamiento del silo (no así su construcción, de la que ha sido responsable el Gobierno de Noruega).

No hay que olvidar que la mayoría de las calorías que ingiere la población mundial proceden de solo 30 cultivos, así que quizá dentro de poco este búnker de ciencia ficción escondido en las gélidas entrañas de una montaña polar sea la única salvaguarda para el futuro de la humanidad. Sin contar los incontables beneficios que la diversidad de plantas puede reportar a nivel medicinal en el ser humano, como indica el divulgador científico Eduardo Punset en su libro *Por qué somos cómo somos*: cada vez que se extingue una planta, estamos perdiendo el poder de investigar unos principios activos a fin de desarrollar mejores medicinas, sobre todo en lugares con tanta biodiversidad como la Amazonia, donde ya han sido arrasadas extensiones tan grandes como Bélgica.

Controversias

Dejando a un lado el problema de saber cuántas semillas serán capaces de adaptarse en un nuevo escenario posapocalíptico (tras el calentamiento global o una lluvia radiactiva generada por la guerra nuclear, por ejemplo), algunos opinan que la bóveda crea un falso sentido de seguridad.

Es el caso, por ejemplo, de los miembros del Proyecto de Bioseguridad de Puerto Rico, organización creada en mayo de 2004 para educar a la ciudadanía sobre las implicaciones éticas, ecológicas, políticas, económicas y de salud pública de los cultivos y productos genéticamente alterados. En su blog se plantea que uno de los mayores escollos de esta filosofía de preservación de la biodiversidad aparece a nivel estratégico. Sencillamente, no disponemos de la tecnología suficiente para evitar que muchas de las muestras almacenadas se mueran o se inutilicen por falta de información básica acerca de ellas, o que queden contaminadas genéticamente durante procesos de multiplicación o rejuvenecimiento. También consideran que el sistema es básicamente injusto y que contiene algunas irregularidades, pues aunque desde Svalbard se garantiza que los países emisores de semillas podrán reclamar estas cuando las requieran, el sistema no es tan directo como parece, sobre todo en un escenario de catástrofe global, donde se tomarían decisiones sobre recursos fundamentales y únicos que de pronto solo estarían congelados en una montaña remota. Una vez que las semillas pasen a formar parte del patrimonio noruego, se debe negociar y redefinir derechos sobre ellas, como el de la propiedad intelectual.

También se cuestiona la elección del archipiélago de las Svalbard como reducto geográfico seguro para la conservación de semillas. La idea de conservar variedades de plantas que en la actualidad no se emplean con frecuencia en la agricultura para estar prevenidos ante posibles cambios futuros no es nueva. Aparte de los semilleros de otros países, la mayoría de las universidades y los centros de investigación cuentan con sus propios almacenes donde se guardan las variedades locales, aunque de una forma mucho menos espectacular. La bóveda de Svalbard, sin embargo, se ha publicitado como un plan B o seguro en caso de desastre, mucho mejor aprovisionado que el resto de los semilleros, sobre todo por su localización, y ha sido respaldado por mucha publicidad y el apoyo aparentemente unánime de la comunidad científica. Pero, a pesar de que los estudios de viabilidad para la construcción de la bóveda indicaban que «no hay actividad volcánica o actividad sísmica significativa», solo unos días antes de su inauguración, la región de Svalbard fue el epicentro del mayor terremoto en la historia de Noruega.

Por último, aparte de las cuestiones técnicas, se recela de que el control del acceso a las instalaciones está en realidad en muy pocas manos. Las políticas noruegas, por ejemplo, podrían cambiar pasados diez años, que es el tiempo para el que el Gobierno noruego ha firmado los acuerdos redactados

con los depositarios del silo, que además contienen cláusulas que permiten dar fin al acuerdo si determinadas políticas se ven alteradas. Además, la entidad que asume los costes económicos, la Fundación para la Diversidad de los Cultivos Globales, a pesar de definirse como una ONG, es también privada y recibe financiación empresarial.

Después de todo, ¿no se debería invertir más en promover la diversidad en el mundo real, en el campo, y no preservarla en un museo enterrado en el hielo? En el documental de Erwin Wagenhofer *Nosotros alimentamos al mundo*, podemos asistir a algunas de las paradojas de los actuales modelos de producción agrícola en un mundo global. Por ejemplo, las semillas híbridas que las multinacionales venden a los campesinos rumanos tienen un solo uso, pues las berenjenas que cosecharán son estériles y sus semillas no servirán para el año siguiente. Sin contar que el hambre afecta a más de 800 millones de personas en el mundo, sobre todo en el África subsahariana (según la FAO, 21 de los 37 países afectados están aquí), donde el porcentaje de población desnutrida a causa de las deplorables condiciones de la agricultura local es desolador. Una de las formas más eficaces de ayudar a las personas más vulnerables consiste en fomentar y respaldar los cultivos agrícolas locales mediante la formación, herramientas y partidas de semillas, porque los más afectados son las familias campesinas y los pequeños productores de subsistencia familiar.

Afortunadamente, cada vez existen más iniciativas para recuperar las formas de cultivo y de vida que parecían condenadas por estas draconianas leyes del mercado. Una de las más originales y que está gozando de mayor aceptación, a la vez que rescata zonas casi olvidadas, es la viticultura heroica, practicada por quienes apuestan por los viejos viñedos que crecen en condiciones extremas, en terrenos de pendientes pronunciadas o en climas adversos. Sus practicantes, tal vez, son un poco románticos, pero al parecer están produciendo grandes vinos.

Uno se pregunta, entonces, si después de todo no debemos temer más a los intereses económicos que hay detrás de estos nuevos diamantes en forma de semillas y a las torpes políticas agrícolas de las Administraciones públicas que al mundo apocalíptico a lo *Mad Max* en el que nos hemos quedado sin provisión de hidratos de carbono. Y también si dichas semillas tendrán alguna utilidad para los supervivientes de una catástrofe nuclear, hasta las cejas de radiación. Lo más probable es que dicho superviviente solo sea una bacteria conocida como «Conan la Bacteria», y no creo que a ella le interesen mucho los cultivos de semillas. Muchos creen que las cucarachas serán las únicas que sobrevivirán a tales catástrofes, pero ello parte de un mito que ya en 1959 fue derribado por los experimentos con radiación de Wharton. Es cierto que las cucarachas pueden vivir una semana sin cabeza, pero serían los primeros insectos que morirían de radiación (aunque antes lo haríamos nosotros, por

supuesto). Antes que las supuestas cucarachas inmunes a las catástrofes nucleares, sobreviviría la mosca de la fruta, y aún tendría más posibilidades de sobrevivir una avispa parásita. Y la que sin duda sobreviviría a la catástrofe, y podría visitar las Svalbard sin abrigo y gorro, sería la bacteria *Deinococcus radiodurans*, la llamada «Conan la Bacteria», que a pesar de ser de color rosa y oler a col podrida tiene una inmensa capacidad para la supervivencia. Probablemente perderíamos todo el ADN de los cultivos del mundo antes de que el ADN de esta diminuta cimeria, que hasta podría ir y volver de la Luna sin traje espacial.

Sin embargo, para que este capítulo no quede demasiado inclinado hacia la postura maniquea de que los intereses de los ecologistas son buenos y honestos y los intereses de los laboratorios transgénicos y las multinacionales son tremendamente maquiavélicos, voy a intentar equilibrar un poco la balanza. Por ejemplo, las patatas que han sido tratadas genéticamente para que sean resistentes a los insectos son ecológicas en la medida en que requieren menos aplicaciones de insecticidas, menos empleo de carreteras para los camiones que distribuyen los insecticidas y demás. La humanidad siempre ha condicionado genéticamente los cultivos, promoviendo los que se ajustan a sus intereses y eliminando los que no, en una suerte de eugenesia vegetal. En el año 2000, entre el 50 y el 60 por ciento de las semillas de cultivo vendidas en Estados Unidos ya estaban modificadas genéticamente.

Así pues, el silo de las Svalbard tal vez no sea tan bueno como se presenta. Pero tampoco tan malo. Sacad vuestras propias conclusiones.

Otro sitio similar pero sin semillas

Y el lugar más parecido a la bóveda de semillas de las Svalbard (pero sin semillas) sin duda es Alert. Se encuentra en la isla de Ellesmere, Canadá, en su punto más al norte, cerca de las costas de Groenlandia. Alert es el asentamiento humano más septentrional del mundo. El pueblo más cercano a Alert, Grise Fiord, está a 700 kilómetros, y la ciudad más cercana, a más de 3000 kilómetros. Eso sí, solo viven cinco personas, cinco empleados gubernamentales que controlan y gestionan la estación meteorológica y científica. La estación tiene una carretera de seis kilómetros de largo hasta el aeropuerto, y esta carretera, así como el aeropuerto de Alert, también son la carretera y el aeropuerto más al norte del mundo. La noche dura desde mediados de octubre hasta marzo. Las temperaturas medias en primavera son de 24 grados bajo cero.

Sealand, el país de hierro oxidado que construyó Hitler

Con el auge de las arquitecturas temáticas y los paisajes simulados, las islas artificiales cada vez ocupan más espacios en nuestro mundo. Además de erigirse como refugios arcádicos para nuevos ricos, también empiezan a formar parte de muchos aeropuertos y paraísos vacacionales, a modo de mundos en miniatura destinados al entretenimiento. Desde los nuevos aeropuertos de Hong Kong u Osaka, construidos sobre gigantescas plataformas sobre el mar, ya es posible viajar hasta las nuevas islas de Thilafushi o Hulhumalé en Maldivas, o a Palm Island en Dubái o a Pearl Island en Catar. Algunas de estas nuevas islas, como la de Hulhumalé, ya prevén el inminente cambio climático y se preparan para la subida del nivel del mar. Ejemplos de parques temáticos construidos sobre islas artificiales (producto de exposiciones universales) son Northerly Island, en Chicago (Expo 1933); Treasure Island, en San Francisco (Expo 1939); e Île Notre- -Dame, en Montreal (Expo 1967). Todas ellas aplicaciones prácticas de las Utopías que Tomás Moro planteaba de forma alegórica. La más antigua de todas, una especie de Venecia pétrea del Pacífico, es la ciudad en ruinas de Nan Madol, situada en la costa este de la isla de Ponape, en los Estados Federados de Micronesia. En realidad, la ciudad es un conjunto de islas artificiales construidas sobre arrecifes coralinos y conectadas por canales. Según el antropólogo William Ayres, de la Universidad de Oregón, la metrópoli fue la capital de la dinastía Saudeleur, que mantuvo su poder en la región entre los años 500 y 1500. Sin embargo, su mayor misterio estriba en el hecho de que se ignora su proceso de construcción, pues no se han hallado canteras en las proximidades. La leyenda local resuelve el misterio con la existencia de un mago que llevó volando desde una gran distancia las enormes losas que componen los edificios. La hipótesis más plausible, no obstante, es que las piedras pudieron haber sido transportadas mediante balsas.

Pero de todas estas islas artificiales, quizá la que más parece salida de una película de ciencia ficción (no en vano es de metal y hormigón y se eleva por encima del mar como un edificio metalúrgico al estilo *Blade Runner*) es la de Sealand, una república de 500 metros cuadrados situada a 51º 53’ 40” N y 1º 28’ 57” E.

El origen de Sealand: Adolf Hitler

Adolf Hitler es sin duda el responsable de la existencia de Sealand, al menos

indirectamente. En los inicios de la Segunda Guerra Mundial, el Tercer Reich tenía un gran interés por el puerto de Londres, que por aquel entonces era uno de los puertos con más actividad del mundo. La mejor forma para acceder a Londres era a través del río Támesis, desde el mar, así que los alemanes decidieron que ya era hora de probar una nueva arma salida de las mentes de sus ingenieros: la mina magnética. El funcionamiento básico de la mina magnética es el siguiente: detona cuando se aproxima a un objeto metálico de envergadura, sin necesidad de contacto físico.

El ataque al estuario del río Támesis dio un excelente resultado, pues a Hitler no le costó demasiado hundir cientos de embarcaciones mercantes y militares británicas. Aunque las embarcaciones británicas pronto dispusieron de un equipo antimagnético que neutralizaba el magnetismo del casco de la nave, aquel acceso a Londres a través del mar constituía un punto débil que debía protegerse de un modo totalmente nuevo.

Para encontrar una solución innovadora, los británicos recurrieron al arquitecto Guy Anson Maunsell. Pero la idea de Maunsell resultó ser demasiado innovadora para los estrategas británicos: la construcción de plataformas marinas a lo largo de la costa meridional de Inglaterra como primera línea de defensa frente a las incursiones alemanas. Con el tiempo, sin embargo, Maunsell acabó demostrando que su proyecto no solo era factible, sino sencillo de llevar a cabo.

Los británicos quedaron finalmente convencidos, dieron el visto bueno y entonces la empresa Holloway Brothers, situada en Gravesend, Kent, empezó a fabricar aquellos titanes de acero que obrarían como centinelas de la población londinense, las fortalezas marinas Maunsell. Los cuatro primeros fortines fueron construidos y remolcados a unas pocas millas de la costa inglesa a través del río Támesis, donde fueron hundidos compartimento por compartimento hasta que la base se hundió en las arenas del fondo del mar. El estuario del Támesis posee numerosos bancos de arena producto de la sedimentación, así que la operación se parecía a la de pinchar una vara en la playa. De alguna manera, aquellos fortines también eran como icebergs: sobre la superficie del mar solo quedaba una ínfima sección de la construcción y el resto quedaba fuera de la vista.

Los fuertes estaban constituidos por dos columnas de acero y hormigón reforzado de ocho metros de diámetro, una superestructura sobre la cual descansaba una cubierta de quinientos metros cuadrados. En sus entrañas contaban con siete pisos habitables para más de cien personas, amén de depósitos para municiones, víveres y combustible. A efectos prácticos era como un barco de proporciones gigantescas fijado frente a las costas británicas a modo de faro con capacidad de disparar. Faros provistos de centro de control, radares, sistemas de comunicaciones y cuatro torretas de defensa.

Los cuatro primeros fortines fueron bautizados como Knock John,

Tongue Sands, Sunk Head y Rough Sands. El primero se instaló en febrero de 1942 y el último, en junio del mismo año.

Los fuertes resultaron ser muy efectivos como barreras de protección, así que, alentados por el éxito obtenido con aquellas construcciones ancladas en las arenas del fondo marino, los británicos no tardaron en solicitar a Maunsell que diseñara nuevas unidades para intensificar la defensa del Támesis. Al poco, Maunsell presentó unos fuertes mejor diseñados, con mayores capacidades y, además, provistos todos ellos de unos cables de acero que unían entre sí los fuertes por encima del mar y que permitían a sus habitantes (ahora ya 265 por fuerte) desplazarse de uno a otro fuerte en pocos minutos. Estas nuevas islas de metal que recordaban a plataformas petrolíferas se llamaron Shivering Sands, Red Sands y Nore.

Durante la guerra, los fuertes de Maunsell hicieron un gran servicio contra el *Führer*, derribando veintidós aviones, haciendo estallar veinticinco bombas aéreas y deteniendo un ataque de un submarino. Al terminar la guerra, no obstante, todas aquellas instalaciones fueron desmanteladas y declaradas inservibles. En 1956 se les retiró el armamento y el instrumental militar y quedaron como esqueletos fantasmales de un edificio que ha sido víctima de un desastre nuclear. Desde cierto punto de vista, hasta recordaban a precarios castillos encantados.

Entonces, a rebufo del movimiento *hippie*, los derechos de los okupas y la moda europea de las radios piratas, algunos de estos fuertes abandonados fueron abordados por personajes iconoclastas que, amparándose en los límites marítimos de las aguas internacionales, aprovecharon las facilidades que ofrecía la infraestructura de los fuertes para la instalación de equipo electrónico a fin de construir radios clandestinas. Radio Tower, Radio Sutch, Radio Invicta y otras tantas se instalaron en aquellos enclaves ajenos a los preceptos morales de cualquier país para radiar arengas contestatarias y provocadoras, música alternativa y euforia lisérgica. Era como si un grupo de disidentes hubieran decidido irse a vivir a Marte, lejos de los corsés de lo políticamente correcto, y desde allí nos bañaran con ondas de radio contraculturales para hacer proselitismo marciano. Lo que antaño había servido para disparar armas de gran calibre contra tropas fascistas, hogaño descerrajaba munición etérea contra mentes que comulgaban con los dogmas administrados por la beatería británica.

Para sumergiros un poco más en todo este ambiente, os recomiendo una película de reciente estreno dirigida por Richard Curtis (*Love Actually, Cuatro bodas y un funeral*) y protagonizada por Kenneth Branagh y Philip Seymour Hoffman, titulada *Radio encubierta*. En ella se muestra cómo 25 millones de personas trataban de sintonizar estas radios piratas para escuchar rock & roll y a sus salvajes locutores en el año 1966; Seymour Hoffman es apodado como «el dios americano de las ondas», inspirado en el extravagante *disc-jockey*

Emperador Rosko; y Bill Nighy es el revolucionario propietario del barco contracultural que pelea contra el *establishment*. Una divertida mezcla de *Desmadre a la americana* con la camaradería de la serie *MASH*, según su director, que también afirma que «en 1966 había gran cantidad de buenos grupos y nadie podía acceder a ellos, porque la BBC solo emitía dos horas semanales de música».

Todas aquellas atalayas contraculturales fueron acalladas con el tiempo, sufriendo los rigores de la censura, de los continuos litigios, de los desmantelamientos forzosos. Pero uno de los fortines logró salir indemne de todos aquellos obstáculos: Roughs Tower. Allí se había instalado un tal Paddy Roy Bates, veterano inglés de la Segunda Guerra Mundial, con su mujer, Joan, y su hijo, Michael. La pretensión del exmayor Bates ya no era la de retransmitir programas heterodoxos a través de una radio pirata, sino la de vivir en su propio microcosmos, con sus propias reglas, lejos de todos y de todo.

Al principio, Roy Bates había participado activamente en el movimiento de las radios libres, emitiendo su propio programa en Radio Essex, del fortín Knock John, desde 1965 hasta un año después, cuando la emisora cambió su nombre por el de BBMS (Britain's Better Music Station). Bates había sido condenado por emitir sin licencia, pero, tozudo hasta la médula, se trasladó entonces a Roughs Tower. La razón de su traslado era estratégica: aquel fuerte quedaba exento de la censura inglesa porque, en aquel momento, las aguas internacionales estaban fijadas en dos millas y la plataforma quedaba fuera de ese límite.

De modo que, tras asesorarse legalmente, Roy Bates se instaló en Roughs Tower el 2 de septiembre de 1967, salió a la cubierta del fortín y pintó en su superficie la siguiente palabra: *Sealand*. Ya se había constituido el primer principado artificial sobre el mar, el primer Estado autodeclarado como soberano en una construcción con trazas de plataforma petrolífera que había sobrevivido a la Segunda Guerra Mundial, en el que Roy Bates era príncipe y su mujer, princesa. El lema del principado de Sealand fue: *E Mares Libertas* («Desde el mar, libres»).

Algo huele a podrido en Sealand

Pero esta pequeña plataforma antiaérea construida sobre el banco de arena de Rouge Sands, a 10 kilómetros de la costa de Suffolk y 13 kilómetros de la costa de Essex, no iba a ser el remanso de paz que sus monarcas habían previsto. El primer incidente ya se había registrado en su misma fundación, pues, antes de que Bates se instalara en Roughs Tower, este ya había sido reclamado por Jack Moore y su hija en nombre de Ronan O'Rahilly, líder del

colectivo Radio Caroline. Cuando descubrieron que los Bates se habían establecido sin permiso en el fuerte, O'Rahilly envió un pequeño comando a recuperarlo. Roy Bates, desde el que ya consideraba su nuevo principado, se defendió del ataque con nada menos que cócteles Molotov y (según la versión de los partidarios de O'Rahilly) disparos de armas de fuego.

Las turbulencias de Sealand, lejos de apaciguarse, se avivaron un año después de la ocupación del fuerte por parte de los Bates, el 6 de mayo de 1968. Michael, el hijo del príncipe, fue juzgado tras lanzar disparos de advertencia a un buque de la armada inglesa que intentaba acercarse a Sealand para reparar una boya. Sin duda, Michael se tomaba muy en serio su pequeño país y no quería permitir la invasión de ningún extranjero; de hecho, según su versión de los hechos, la intención de los visitantes no era la de arreglar ninguna boya, sino desalojar a su familia de aquel lugar. Y el mundo también empezó a tomárselo en serio, porque a raíz de la declaración del tribunal de Essex, que afirmaba que el incidente había ocurrido fuera de las aguas territoriales británicas y que, por tanto, no tenía jurisdicción sobre el caso, se estaba también reconociendo implícitamente que Sealand tenía estatus de nación. Para Roy Bates, pues, la resolución judicial era la primera prueba tangible de que su fantasía era realidad y de que tarde o temprano serían formalmente reconocidos a nivel internacional como país de pleno derecho.

Pero el mayor conflicto interno de Sealand se produjo en 1978, cuando, aprovechando la ausencia del príncipe, el empresario alemán Alexander G. Achenbach, con el que Sealand había entablado algunas negociaciones (incluso le habían otorgado ciudadanía sealandesa), tomó la base por la fuerza con ayuda de algunos de sus empleados. Un golpe de Estado en toda regla. Achenbach se autodeclaró primer ministro y secuestró a Michael Bates, el hijo de los príncipes. Esa misma noche, Roy Bates, junto a un grupo de personas armada leales a su principado, retomaron Sealand mediante un ataque sorpresa en helicóptero sin causar ninguna baja, liberaron al heredero e hicieron prisioneros de guerra a Achenbach y a sus asaltantes. Los Gobiernos de Holanda y Alemania solicitaron su liberación al Ejecutivo británico, que se desentendió del asunto alegando el fallo judicial de 1968. Finalmente, Achenbach fue liberado gracias a dos largas semanas de negociaciones con un diplomático enviado por Alemania desde su embajada en Londres, acontecimiento que Bates celebró como un nuevo reconocimiento de facto de su principado. Achenbach, no obstante, no se dio por vencido y, tras este minigolpe de Estado, estableció en Alemania un nuevo Gobierno de Sealand desde el exilio, en oposición al de los Bates, asumiendo el título de Chairman of the Privy Council (un título similar al de primer ministro en la tradición británica). Tras su renuncia por motivos de salud en agosto de 1989, el ministro para la Cooperación Económica del Gobierno rebelde, Johannes Seiger, asumió el control.

Como veis, las intrigas palaciegas ya dan para el guion de una telenovela. Pero los verdaderos embrollos aún estaban por llegar, transformando la trama de culebrón venezolano en el de una serie garbancera y pedestre del tipo *El equipo A*. En julio de 1997, Andrew Cunanan asesinaba al diseñador de moda Gianni Versace. ¿Qué vínculo unía aquel crimen con Sealand? Al parecer, unos días antes de los hechos, asesino y víctima estuvieron en un barco que estaba a nombre de Tensin Reisnik. Cuando la policía de Miami, tras una minuciosa investigación, interrogó a Reisnik, este les mostró un pasaporte diplomático de un país que jamás habían oído. Sí, nada menos que se presentó como diplomático del principado de Sealand y, por tanto, reclamaba inmunidad diplomática. Pero ¿aquellos documentos eran una falsificación o había que actualizar los conocimientos de geografía? Pronto descubrieron que una cosa y también la otra, pues Sealand parecía funcionar de hecho como un país como otro cualquiera, pero también que corrían multitud de pasaportes falsos por el mercado negro de documentos, especialmente entre las mafias de los países del este de Europa.

Pero antes de continuar con la historia, como en toda buena serie televisiva, hay que imponer un *cliffhanger* (un final que interrumpa bruscamente el clímax y que mantenga enganchado al espectador) para profundizar un poco más en cómo era la vida de Sealand. *No se vayan, volvemos enseguida.*

Instrucciones para construir tu propio mundo: dólares sealandeses, pasaportes falsos y otras cosas «made in Sealand»

Sealand no posee reconocimiento oficial de su soberanía, pero no todo el mundo está de acuerdo con ello. De hecho, su dudoso estatus legal se emplea como caso de estudio paradigmático de la forma en la que los principios del derecho internacional se pueden aplicar en un territorio en disputa. Diversos especialistas han expuesto buenas razones a favor y en contra de la legitimidad de Sealand. Béla Vitányi, profesor de Leyes y Política Internacional de la Universidad de Nimega, Holanda, sostiene que, según una resolución de la ONU votada por mayoría en 1970, la superficie geográfica o el número de habitantes de un territorio, por muy ridículos que puedan parecer, no son un impedimento para aceptar la soberanía de un país. Walter Leisner, de la Universidad de Núremberg, lo ratifica, añadiendo que países como Reino Unido, Alemania o Francia aceptaron pasaportes diplomáticos sealandeses y concedieron visados a sus ciudadanos, reconociendo de facto este Estado, aunque nunca se haya expresado públicamente este reconocimiento. En el otro extremo ideológico están expertos en geografía

como Matt Rosenberg, que expone una lista de requisitos que Sealand no cumple para ser considerado como un país, entre ellas poseer una economía activa y organizada, poseer algún tipo de transporte para mercancías y personas o recibir reconocimiento oficial, no de facto.

Pero a pesar de estas controversias legales y de que su territorio tiene unas dimensiones equivalentes al área de medio campo de fútbol, el comportamiento de Sealand guarda muchos paralelismos con los de cualquier nación. La vida diaria impone cierta moderación debido a las limitaciones de espacio y de recursos, casi como la que se impondría en un barco pequeño en alta mar. Así, por ejemplo, sus habitantes solo se permiten tres duchas a la semana de un máximo de cinco minutos cada una, la conexión con el resto del mundo se realiza casi exclusivamente a través de Internet, la única forma de dar un paseo es entrar en la habitación habilitada como gimnasio y hacer unas cuantas flexiones y abdominales. Y como distracción no hay mucho más que leer un libro o escuchar el graznido de las gaviotas. Además, por muy ascético que sea uno, no debe de ser muy confortable estar encerrado en unos barracones de acero llenos de óxido, lejos de hospitales y asistencia médica, bajo un clima frío y lluvioso, azotados por las intensas tormentas del mar del Norte que provocan que toda la estructura se combe y chirríe. Con razón, el heredero Michael prefiere los casinos de Montecarlo y las discotecas de Chelsea antes que su castillo con perfil de plataforma petrolífera.

Pero Sealand también dispone de sus propios sellos postales. Los primeros se imprimieron en 1969 y ese mismo año diversos helicópteros transportaron correo con dichos sellos entre Sealand y Bruselas. El servicio postal belga tramitó el correo normalmente, previa negociación: así, la dirección postal oficial de Sealand no está en el mismo Sealand, sino en la ciudad de Felixstowe, Reino Unido. Su dirección completa, por si queréis enviar alguna carta, es Sealand 1001, Sealand Post Bag, IP11 9SZ, UK.

A partir de 1972 empezaron a circular los primeros dólares sealandeses, la moneda oficial del principado. Desde entonces mantiene la paridad con el dólar estadounidense. Pero solo se acuñó una edición limitada para coleccionistas en oro y plata y nunca se llegó a usar como moneda de cambio. A principios de los años 90, el grupo alemán de Achenbach también fabricó una moneda, en la cual aparece la imagen del primer ministro Seiger.

Según un comunicado del Departamento de la Seguridad Social británica, desde 1984 ni Roy Bates ni su mujer e hijo deben pagar impuestos mientras se encuentren en Sealand.

Sealand también tiene su propio equipo nacional de fútbol *amateur*, un atleta oficial y un equipo de minigolf. La selección de fútbol empezó su andadura en 2003 y Christian Olsen se convirtió en su director técnico, disputando su primer partido internacional contra la República Checa (al parecer empataron, aunque tampoco se dispone de demasiada información al

respecto, como tampoco de sus posteriores partidos contra las islas Aland o el Tíbet). Por supuesto, al no ser reconocido a nivel internacional, no es miembro de la FIFA ni de la UEFA.

La bandera de Sealand es roja, blanca y negra. Su idioma oficial, el inglés. Incluso redactó su propia Constitución en 1975, formada por ocho puntos:

1. Toda persona tiene derecho a la libertad y la justicia.
2. Toda persona tiene derecho a ejercer su propia creencia, siempre y cuando esta no afecte a la de otras personas ni a su bienestar.
3. La libertad de un individuo solo puede ser restringida por un correcto proceso judicial.
4. Todos los individuos son iguales ante la ley y nadie puede sufrir prejuicios por ninguna razón.
5. El sistema legal está basado en la Ley Común británica y la Ley Contractual.
6. Cualquier ordenanza aplicada en Sealand por medio del Senado correctamente constituido tendrá prioridad sobre tales leyes.
7. La lengua oficial de Sealand es el inglés y toda la documentación oficial debe estar en dicho idioma.
8. Todas las empresas registradas en Sealand están sometidas a las mismas leyes que cualquier individuo.

Sealand y su estrecha relación con España

Vuelvo con la historia desde el punto en el que la interrumpí: justo cuando Reisnik (dueño del barco que Versace y su asesino habían compartido) había exigido inmunidad diplomática al ser interrogado por la policía de Miami. Tras comprobar sus documentos sealandeses, descubrieron que existían muchos otros ciudadanos que decían provenir de Sealand.

Para explicar cómo era esto posible tenemos que centrar nuestra atención en el primer ministro en el exilio de Sealand, Alexander Achenbach, que presuntamente fue el ideólogo de toda la red de documentos fraudulentos, aunque no se le imputó ningún cargo por falta de pruebas. El que sí fue imputado fue el ciudadano español Francisco Ruiz Trujillo, almeriense de 48 años, ex guardia civil con antecedentes por robo, que decía ser embajador y regente de Sealand.

Para ello hemos de trasladarnos a una gasolinera de Madrid, en noviembre de 1999. Un cliente había tratado de estafar a la gasolinera, así que, tras la comparecencia de la Guardia Civil, el cliente mostró un pasaporte

diplomático de Sealand, al igual que había hecho Reisnik, solicitando inmunidad y ser absuelto de cualquier cargo. La Guardia Civil podría haber visto aquella película de *Arma letal* en la que Mel Gibson, frente a un villano que también blandía su inmunidad diplomática, suelta algo así como «su inmunidad ha sido revocada», para, a continuación, coserle a tiros. Pero la Guardia Civil decidió hacer otra cosa. Contactó con el Ministerio de Asuntos Exteriores para cerciorarse de la legalidad de aquel documento, descubriendo que Sealand no era oficialmente reconocido como un Estado. Tirando del hilo, pues, acabaron desmontando una banda que falsificaba pasaportes sealandeses. Más de 60 personas operaban en una supuesta embajada española de Sealand ubicada en Madrid que comercializaba los pasaportes a través de Internet a un precio medio de 6000 dólares. Al parecer, habían conseguido vender más de 160 000 pasaportes, especialmente en países del este de Europa y China. Además de pasaportes, también vendían permisos de conducir, ciudadanías, placas de matrícula y títulos de la Universidad de Sealand. ¿Os imagináis ser operado por un cirujano cuyo título colgado del despacho posee membrete de Sealand? Por si todo esto fuera poco, Francisco Ruiz Trujillo también había fundado varias empresas relacionadas con el Proyecto «Mare Libertas», que consistía en la construcción de una gran ciudad en Sealand, con su propio campus universitario, sus sistemas de transporte público, sus edificios…; no me imagino cómo podría caber todo eso en un país de 500 metros cuadrados, pero en fin… La Guardia Civil también halló en sus pesquisas un pedido de armamento ruso que iba destinado al tráfico de armas. Con todos los beneficios que generaban estuvieron en un tris de adquirir 50 carros de combate M55, 10 aviones de combate MIG- -23, ocho helicópteros MI24/M, tres aviones Antónov 32, 15 unidades de artillería pesada D-30, 5000 bombas, 20 misiles antitanque, 30 lanzamisiles tipo Katiuska y abundante munición para, posteriormente, revenderlo a Sudán para surtir de armamento a alguna de las guerras que se libraban en el continente africano. Las sospechas de que fuera así se fundan en el hecho de que en los documentos de compra se indica que la mercancía militar se pagaría con algodón, oro, petróleo y uranio. Aparte del arsenal, se logró evitar el blanqueo de 24 000 millones de las antiguas pesetas a través de una rocambolesca ruta bancaria cuyo destino final era una sucursal madrileña del Banco Santander.

Francisco Ruiz Trujillo también había encargado confeccionar uniformes de combate para el Ejército de Sealand, reservándose uno para sí mismo, con los galones de coronel. Y es que a este ex guardia civil expulsado del cuerpo se le había subido a la cabeza su papel de regente de un país inventado. Cuando se dirigía a sus colaboradores desde el bar, permitía que le llamaran Paco, pero en los actos oficiales exigía que se refirieran a él como *su excelencia*, en tercera persona, por ejemplo en su «embajada» de Sealand, en el Paseo de la Castellana, o en su lujoso despacho del número 57 de la calle

Serrano.

Todos los implicados, por fortuna, fueron detenidos y el caso cerrado a mediados del año 2000.

Otros tantos negocios paralelos a este fueron protagonizados en aquellos días por los innumerables miembros del supuesto Gobierno de Sealand, alcanzando sectores ciertamente inesperados. Un churrero de profesión, por ejemplo, fue acusado de solicitar un crédito de 20 millones de dólares en una sucursal bancaria madrileña para la compra de dos aviones Boeing. Sí, un churrero español adquiriendo dos aviones comerciales, habéis leído bien. Para ello empleó como aval del prestamo unas 200 nóminas falsas de otros tantos funcionarios que también decían trabajar para Sealand. También se hallaron etiquetas de un whisky llamado Gurdocasta cuya denominación de origen era Sealand. ¿Cabría suponer que en las escuetas instalaciones del fortín, además de estar cortos de espacio para la vida diaria, también habían instalado un puñado de barricas? Pues no es así, el whisky, como casi todo lo que rodeaba Sealand, era falso, como también era falso un aceite sealandés gracias al cual otro presunto alto cargo sevillano de Sealand defraudó unos 32 millones de las antiguas pesetas de las subvenciones que la Unión Europea entregó para la fabricación de dicho aceite, más falso, nunca mejor dicho, que un duro sevillano.

El entramado desmantelado en Madrid incluso había mantenido estrechas relaciones con la Fundación Goya, entidad de la que fue patrono Sabino Fernández Campo, exjefe de la Casa Real, y que tuvo como presidenta de honor a Eugenia Martínez de Irujo, hija de la duquesa de Alba. Fernández Campo abandonó su vinculación con la fundación en cuanto trascendió que estaban entablando relaciones con un principado falso situado en una plataforma oxidada construida durante la Segunda Guerra Mundial.

Como veis, España, país amigo de la picaresca, enseguida trasladó el célebre timo de la estampita a aguas del mar del Norte, a un país tan pequeño que nadie había visitado por falta de espacio, pero que parecía tener tantos diplomáticos e inversores como los que caben en un estadio de fútbol de gran aforo. No en vano, fue en Almería donde se localizó la máquina troqueladora que expedía a granel los miles de pasaportes fraudulentos de Sealand que luego se vendían a 6000 euros cada uno. Aunque, al parecer, los estafadores no eran muy duchos en la normativa para pasaportes e imprimieron las portadas en color negro y azul, cuando los pasaportes diplomáticos deben ser de color rojo. Esta misma máquina almeriense era también la que usaban para dar aspecto oficial a las licenciaturas universitarias que acreditaban, por ejemplo, al cirujano que dijimos antes para meter sus manos en nosotros. Por el bien de muchos pacientes esperemos que también cometieran elementales torpezas en la impresión de estos títulos universitarios. En todo caso, si alguien os muestra un certificado emitido por la Universidad de Sealand, huid.

Concretamente en Barcelona, un ciudadano indio, propietario de la empresa Informaciones Telemáticas 2000, denunció haber sido víctima de una estafa de casi 72 000 euros por parte de dos empresarios que se identificaron frente a él como el ministro de Finanzas de Sealand y como el cónsul general del principado en España.

Pero España no solo se ha relacionado con Sealand a nivel delictivo. Si acudimos a las hemerotecas, comprobaremos que en abril de 1978 aparecía la noticia de la visita a Barcelona del ministro de Asuntos Exteriores en el exilio de Sealand, Alexander Achenbach. Fue entonces cuando declaró a los medios que se proponía ampliar su país para levantar un casino, un club turístico y una emisora de 200 kilovatios de potencia para propagar las ideas de una Iglesia liberal norteamericana a los países del este. La realidad, como de costumbre, acabó superando la imaginación de Achenbach.

Sealand en la actualidad

La micronación más conflictiva del mundo se mantiene fiel a su espíritu turbulento hasta hoy. El 22 de agosto de 2000, después del desmantelamiento de la red española de sealandeses de mentira, un grupo de emprendedores y *cyberpunks* estadounidenses le propusieron a Bates fundar una empresa digital en Sealand. La empresa, que se llamaría HavenCo Limited, y en cuyo equipo directivo estaban el hijo de Bates y Ryan Donald Lackey (de tan solo 23 años), se establecería entonces en diciembre del mismo año como un refugio de servidores privados de Internet. Gracias a que Sealand no había firmado nunca los convenios internacionales sobre propiedad intelectual, HavenCo podría ser una especie de paraíso digital: si antaño había emitido ondas hercianas en completa libertad, ahora Sealand almacenaría bits del mismo modo, quedando sus contenidos exentos de las restricciones basadas en la titularidad del *copyright*. Las relaciones entre los Bates y Lackey duraron poco, apenas un año, pero fue tiempo más que suficiente para que HavenCo recibiera tal cobertura mediática que pasó a ser la tierra soñada por muchos visionarios de la Red. Incluso se dice que HavenCo inspiró el paraíso de datos que aparece en la novela de ciencia ficción de Neal Stephenson *Criptonomicón*, todo un referente literario para los *cyberpunks* y *geeks* contemporáneos.

Al cumplir 85 años, el excéntrico Roy Bates autorizó a su hijo Michael para que pusiera en venta el islote artificial de hormigón y metal. Bates ya estaba mayor, la vida en Sealand era cada vez más dura; incluso en junio de 2006, mientras la mayor parte de su población estable se hallaba en tierra, un generador principal de electricidad estalló e inició un incendio que arrasó un tercio de las instalaciones. Los daños se evaluaron en medio millón de libras

esterlinas. De modo que a principios de 2007, tras finalizar oficialmente los trabajos de restauración, Sealand salió al mercado inmobiliario. *Se vende país*. De nuevo, España sería la responsable de su traspaso.

Una inmobiliaria de Motril, llamada InmoNaranja y especializada en la venta de islas, fue la encargada de la gestión del traspaso de Roughs Tower el día 1 de enero de 2007 al desorbitado precio de 750 millones de euros. A pesar de la suma, muchos parecen desear convertirse en príncipes de una micronación, pues, solo a las dos semanas del anuncio oficial, casi 20 empresas y particulares mostraron su interés. La mayoría procedía de Estados Unidos, pero también de Libia y algunos países europeos. La venta, no obstante, tampoco se basa solo en el dinero. Además se debe aportar un breve dosier de los proyectos que el comprador tiene preparados para Sealand y firmar una cláusula que le comprometa a no actuar bajo ningún concepto contra los intereses del Reino Unido.

Uno de los presuntos interesados que más revuelo ha causado en Internet ha sido The Pirate Bay, una comunidad P2P de intercambio de archivos mediante el *software* BitTorrent. La intención de este grupo sueco fue la de sortear las leyes de propiedad intelectual, ya que la mayoría de las webs en Internet que se dedican al intercambio de archivos protegidos con *copyright*, como pueden ser películas o temas musicales, son perseguidas por la justicia. Para recaudar fondos, la plataforma lanzó una campaña en Internet llamada BuySealand que empezó a recibir donaciones de todos los lugares del mundo por parte de activistas de la cultura libre y otros interesados. Para fomentar el altruismo, The Pirate Bay prometió que nombraría ciudadanos honorarios de Sealand a todos los que colaboraran con la campaña.

Gabriel Medina, gerente de InmoNaranja, sin embargo, declaró no haberse dado por enterado de las intenciones de The Pirate Bay. Y es que, de ser cierta la propuesta, tampoco podría optar a la misma, porque incumpliría una de las condiciones exigidas por los Bates: que los futuros dueños de Sealand no lleven a cabo actividades que vayan en contra del Reino Unido.

Finalmente, pues, The Pirate Bay comunicó oficialmente que cedía en sus intenciones de adquirir Sealand como refugio para sus actividades clandestinas y que se ponía manos a la obra para encontrar otra isla donde escribir sus propias leyes. Sus principales candidatos son Ladonia e isla Montuosa, que al parecer son más acogedoras y baratas que Sealand.

En todo caso, para los que soñéis con compraros vuestro propio país y aún no seáis millonarios, os queda el consuelo de adquirir algún título nobiliario en eBay a un módico precio o toda clase de *souvenirs* horteras (los Bates colaboran como armadores de Fruit of the Sea, una empresa con dos pesqueros de arrastre que recoge algas del tipo *Sertularia argentea* en el mar del Norte para su venta como elemento decorativo en acuarios y floristerías). Y desde febrero de 2007 podemos viajar en calidad de turistas para ver

Sealand en directo, aunque recientemente los viajes a Sealand se han cancelado temporalmente debido a un incendio. Esperemos que pronto se reanuden.

En resumidas cuentas, una ajetreada historia para un país diminuto surgido de la moda de las radios piratas y el *flower power*, de difícil acceso y de dudosa soberanía, santuario digital lleno de vacíos legales, que sin embargo aún sigue estoicamente frente a las aguas más meridionales del Reino Unido, reclamando su existencia de ciencia ficción. Y parece que va para largo.

El LHC, la catedral cósmica del Big Bang

Muy poca gente conoce la existencia del LHC y, sin embargo, el LHC es un lugar de unas proporciones similares a las de la línea de metro de una gran ciudad. Incluso también está en el subsuelo. Si pudiera, escribiría las siglas LHC en negrita, tamaño treinta y seis y en un tipo de fuente «cósmicamente impresionante». Pero no puedo, así que habré de recurrir a mi destreza retórica y a vuestra imaginación. Allá va. El LHC es la construcción humana más titánica de la historia por sus implicaciones, el mayor esfuerzo de colaboración conjunta entre naciones y la inversión de los más sofisticados conocimientos científicos que poseemos en busca de respuestas importantes a preguntas importantes. Hasta vosotros mismos estáis dando unos céntimos de vuestros impuestos para hacer realidad tan magna empresa.

Porque la mayoría de la gente ignora qué parte de sus ingresos se invierten en la catedral más formidable y minuciosamente construida del ser humano. Además, es la única catedral concebida para rendir culto a la ciencia. Bien, es la única si excluimos una vidriera que puede encontrarse en uno de los laterales de la Grace Cathedral de San Francisco. La vidriera, de cinco metros de alto, fue instalada en 1964 para representar a la ciencia, así que en ella vemos plasmado a Albert Einstein, bajo el cual aparece inscrita su famosa fórmula, rodeado a su vez de órbitas atómicas. A sus pies, un átomo de helio homenajea la aportación de Einstein a la física nuclear. La otra vidriera religiosa y científica que existe está en la iglesia universalista unitaria de Las Cruces, Nuevo México, que representa al astrónomo Clyde Tombaugh, descubridor de Plutón. Aparte de estas dos excepciones, no hay catedrales científicas. El LHC es la primera.

Las noticias en la prensa al respecto apenas han trascendido, excepto para lanzar miedos apocalípticos. Pero el contribuyente español corriente ignora que al cabo de su extenuante jornada laboral no solo ha ganado unos

euros para sus vicios o para pagar la guardería privada de sus hijos, o incluso para sufragar la sanidad pública o las infraestructuras de su país. Bueno, sobre esto último quizá tenga sus dudas, habida cuenta del estado casi ruinoso de las mismas. Pero centrémonos: aparte de todo eso también trabaja, aunque sea una fracción minúscula de su tiempo, para participar en la búsqueda del sentido de la vida, de la libertad de la humanidad y otras cosas de similar calado filosófico.

Esto yo ya lo daba por sentado, pero lo certifiqué cuando mantuve una conversación como la que sigue con mi peluquero. Por aquel entonces yo me preparaba mental y físicamente para emprender un viaje en bicicleta por toda Suiza. Mi propósito era escribir un libro de viajes que desgranara las penurias de alguien que, anclado en costumbres sedentarias, trata de ampliar sus aspiraciones turísticas. Para ello, pues, me sometí a un riguroso entrenamiento y a una dieta hipocalórica para perder el tejido adiposo de mi abdomen a fin de ser capaz de recorrer los 50 kilómetros diarios que me había propuesto sin escupir el hígado a medio camino. Con mi peluquero no suelo abordar mi vida personal y ambos nos ceñimos siempre a la típica conversación de ascensor, pero, dado mi repentino adelgazamiento, me preguntó que cuál era mi secreto.

—Hago bicicleta dos horas al día a buen ritmo.

—¿Cada día?

—Cada día.

Dejó un segundo de dar tijeretazos sobre mi pelo y me miró durante un instante. Me sentí en la obligación de ofrecer más detalles sobre mi gesta para disipar la sospecha de que me había vuelto un vigoréxico como Madonna.

—En realidad me entreno para recorrer Suiza en bicicleta.

Solo conseguí que frunciera la nariz de esa forma con la que indicamos que hay un olor nauseabundo en el ambiente y me contempló a través del reflejo del espejo que quedaba ante nosotros con una mirada entre escéptica y resabiada.

—Pequeños retos que se pone uno para no aburrirse —le aclaré sin ninguna gana de seguir desvelándole mis intimidades a una especie de orangután con tijeras.

—Yo cuando me aburro me voy a un prostíbulo.

Juro que dijo eso. Aunque no empleó la palabra «prostíbulo», como os podéis imaginar. Tampoco dijo «casa de lenocinio».

—¿Por qué Suiza? —me preguntó entonces reanudando sus tijeretazos.

Le conté que no sé muy bien por qué, que tenía interés en visitar el CERN, lugar donde se había construido el LHC, que precisamente tenían previsto activar por las fechas en las que yo andaría por allí. Mi peluquero detuvo su actividad, así que intenté explicar algo que su cerebro lograse procesar mejor: le dije que en el CERN se había inventado Internet tal como lo conocemos ahora, y que en Internet no había fotos hasta que en 1992

apareció una imagen de cuatro trabajadoras del CERN posando con vestidos de noche, como en la portada de un grupo de música soul; de hecho, sobre sus cabezas podía leerse el título en llamativo fucsia *Les Horribles Cernettes*.

Mi peluquero es joven y moderno, de los que suelen invertir su fin de semana entre discotecas y alcohol de garrafón, así que atisbé por el rabillo del ojo cómo ponía una cara que quería decir una de estas dos cosas no excluyentes, a saber: a) me toma el pelo cuando el peluquero, aquí, soy yo; b) es rematadamente idiota.

Creo, no obstante, que se decantó por la «b», así que decidí no tentar más mi suerte: estaba a punto de desenvainar la navaja para afeitarme las patillas y quería que su pulso se mantuviera firme. Precavido, guardé silencio, y mi peluquero se quedó sin saber exactamente en qué consistía el LHC. Quizá algún día cometa la temeridad de enviarle este libro, no sin antes cambiar de peluquero.

Esta anécdota me sirve para ilustrar de nuevo que la gente suele perder demasiado tiempo aprendiéndose de memoria los hechizos de un juego de rol y no presta atención a la magia de verdad que está a punto de chisporrotear a pocos kilómetros de su domicilio para cambiar, tal vez, nuestra idea del universo y de nosotros mismos. Todo el mundo conoce a Harry Potter, pero pocos el nombre de la persona que accionará el botón-varita que pondrá en marcha el Gran Hechizo. Y eso también influye en que se tengan verdaderas dificultades económicas en la financiación de este faraónico proyecto: lamentablemente ya no sirven los sistemas de persuasión de antaño basados en el látigo o la amenaza del infierno para levantar la gran pirámide de Giza, por ejemplo.

Por esta razón, si el LHC no acaba funcionando como se espera, es muy probable que jamás se construya otra catedral todavía más grande y potente y, por tanto, más cara. Mi peluquero, al menos, no dudará en mostrar su acuerdo en este punto.

Pero voy a explicaros de una vez qué es y para qué sirve el LHC, la primera catedral de ciencia ficción que pretende desnudar a Dios de sus atributos.

Rompiendo átomos a lo bruto

LHC son las siglas por las que generalmente se conoce al Gran Colisionador de Hadrones (en inglés, Large Hadron Collider). Un pomposo nombre para el acelerador de partículas más grande del planeta, ubicado en el CERN, otras siglas que significan Organización Europea para la Investigación Nuclear (en francés, Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire), que está en la frontera franco-suiza, muy cerca de Ginebra, rodeado del macizo del Jura.

Pero tanta sigla no aclara nada. ¿Qué es realmente un acelerador de partículas y por qué resulta tan desorbitadamente costoso construirlo?

Empecemos por desmentir una idea muy popular: la imagen que todos tenemos de un átomo es incorrecta, incluso está mal dibujada en los libros de texto del colegio. En 1897 se descubrió el electrón, en 1911 el núcleo, y en 1932 se dividió el átomo y se descubrió el neutrón. Pero un átomo no es un núcleo de protones y neutrones con un par de electrones orbitando alrededor al igual que los planetas. Esta imagen como de sistema solar diminuto la creó un físico japonés en 1904, Hantaro Nagaoka. Incluso, esta imagen ha cristalizado de tal forma en la gente que, como ya decía Isaac Asimov, inspiró a muchos escritores de ciencia ficción a imaginar relatos de mundos dentro de mundos, a modo de muñecas rusas. Pero, en realidad, la estructura de un átomo es la de un núcleo rodeado de una nube difusa de electrones cuya posición, velocidad y energía resulta imposible determinar de todo punto: la simple contemplación de un electrón afecta al comportamiento de este, así que jamás sabremos qué hace un electrón cuando no le miramos; algo así como sucede con un hijo adolescente, tal como lo refiere la divertida Natalie Angier. Para podernos imaginar mejor cómo un puñado de electrones puede estar simultáneamente en cualquier sitio de la nube por la que viajan a velocidades de vértigo, hay que invocar las aspas de un ventilador. Su movimiento crea la ilusión óptica de que las aspas cubren todo el ámbito del área por la que rotan. Incluso, si intentamos introducir nuestro dedo entre las aspas, al instante el dedo resultará repelido hacia el exterior (o cortado, si las aspas no están bien diseñadas), como si realmente hubiese un muro sólido de aspas. Tal que así, simplificadamente, actúan los electrones para que nuestras manos no agarren el vacío por el que transitan cuando tomamos entre ellas un objeto cualquiera: el objeto está constituido casi en su totalidad de vacío con un puñado de cositas inaprensibles que no dejan de moverse y que nos repelen las manos hasta conseguir que notemos solidez donde en realidad no la hay (lo mismo ocurre con nuestra propia mano, también vacía, pues todo está hecho de átomos, incluso las letras que ahora leéis o el mismo pensamiento que las ha ordenado en frases más o menos inspiradas). Sí, sin duda la realidad no es como parece. La realidad se parece a un holograma que simula ser sólido y tangible gracias a las fuerzas electromagnéticas que gobiernan sus entresijos microscópicos.

Como decía Demócrito de Abdera: «Nada existe excepto átomos y espacio vacío; todo lo demás es opinión». Aunque al monje italiano fray Giordano Bruno le debió de sentar muy mal esta teoría, pues en 1599 fue condenador a la hoguera por el Santo Oficio por anunciar la existencia del átomo.

Bien, tomemos aire.

Para complicar más las cosas, se da la circunstancia de que en el átomo

existen partes todavía más pequeñas que conforman las ya mencionadas. A pesar de que etimológicamente hablando la palabra «átomo» significa indivisible, no es cierto. Los hadrones (que así se llama a los protones, los neutrones y a otras partículas gobernadas por determinadas fuerzas) están compuestos de partículas bautizadas como quarks. El nombre se lo puso el físico Murray Gell-Mann, del Instituto Tecnológico de Massachusetts, en la década de 1960, y proviene de una frase de la novela de James Joyce *Finnegans Wake*: «Tres quarks para Muster Mark». A pesar del interés de Joyce de que quark se pronunciara de modo que rimara con Mark, los científicos la suelen pronunciar como *kwôrk* (al igual que *pork*), parecido al nombre del queso alemán. Con el tiempo, empezaron a definirse categorías de quarks: arriba, abajo, extraño, encantado, superior e inferior, que a su vez se dividen en los colores rojo, verde y azul. Una catalogación totalmente arbitraria, por supuesto, porque cuando estamos hablando de cosas tan infinitesimales ya no existen ni los colores ni cualquier otra característica física identificable por los ojos humanos. También surgieron los leptones, los muones, los gluones, los bosones, los lectones, los neutrinos… y así seguiremos quién sabe hasta cuando, yendo cada vez a niveles más pequeños y fundamentales de la materia. Un lío bastante complejo que quizá durante el transcurso del siglo XXI se pueda finalmente descifrar. No es raro entonces que hasta el físico italiano premiado con el Nobel de Física en 1938, Enrico Fermi, dijera: «Si pudiese recordar los nombres de todas esas partículas, me habría dedicado a la botánica».

Cuando estamos tratando con objetos tan diminutos y evanescentes como son las partículas que constituyen un átomo, de nada sirven ni los ojos ni el microscopio, ni siquiera el microscopio electrónico de barrido más potente del mundo. En el propio CERN, en 1970, se empleaba una extraña máquina para desvelar los misterios del microcosmos: la Cámara de Burbujas de Gargamel. Pero, con todo, la forma más eficiente de notar la presencia de muchas partículas subatómicas es excitándolas para que revelen su existencia, al menos durante una fracción de segundo. Algo así como si lanzaran un grito de dolor. De esta manera tan extraña podemos intuir que están ahí, formando ladrillo a ladrillo toda la realidad que conocemos. Y la forma más sencilla de excitar una partícula subatómica consiste en estrellarla a toda velocidad contra una pared o contra otra partícula. ¿Habéis visto esas simulaciones de accidentes de coche en las que se estampa la carrocería contra un muro de hormigón, vapuleando las marionetas que están al volante, los *crash test dummies*, como si fueran peleles? Pues algo parecido, pero aquí los *crash test dummies* son los núcleos atómicos, y la velocidad a la que aceleramos el, digamos, coche está próxima a los 300 000 kilómetros por segundo, la velocidad de la luz, la velocidad máxima teórica que un cuerpo puede desarrollar sin violar ninguna ley física (aunque de largo viola las de tráfico).

Un acelerador no es algo tan exótico como pudiera parecer a primera vista. Todos en nuestras casas tenemos al menos un acelerador de partículas, concretamente en la sala de estar. Se trata del televisor. Lo que hace el tubo de rayos catódicos de un televisor es tomar electrones separados de los átomos y empujarlos mediante campos electromagnéticos contra la pantalla, curvándolos así o asá para que dibujen en la pantalla la imagen deseada. El LHC es como un televisor a una escala mucho mayor: el tubo de rayos catódicos es un túnel subterráneo de 27 kilómetros por el que se pretende acelerar las partículas de tal forma que completen ese tramo 11 000 veces por segundo. Así pues, el tramo es circular, para que la partícula se acelere igual que la ropa en el centrifugado de la lavadora, cada vez más y más rápido, siendo atraída y empujada por los electroimanes que se irá encontrando en su recorrido endiablado: el primer imán atraerá la partícula, pero justo cuando esta pase de largo, entonces el imán cambiará de polaridad para repelerla y *empujarla* hacia el siguiente imán, que la atraerá hasta que haya pasado de largo para cambiar de polaridad, y así sucesivamente. Al colisionar la partícula contra otra partícula, entonces, tal como refiere el físico teórico John Ellis, se pelará una nueva capa de la cebolla de la materia sin saber lo que nos vamos a encontrar.

Para conseguir algo así se requiere, como dije, montañas de dinero y una gran infraestructura. Estamos hablando de cantidades descomunales de dinero para un objetivo que muy pocos están capacitados para comprender en profundidad (y mucho menos los responsables gubernamentales que determinan las partidas presupuestarias para esta clase de proyectos). No debemos tampoco creernos unos incapaces por no entender demasiado de qué va todo esto, pues por ahí corre la idea de que si realmente un científico cree entender la mecánica cuántica (la física que estudia las partículas) entonces es que no la entiende. Porque la mecánica cuántica es difícil de entender con un cerebro como el nuestro. Solo se puede explicar mediante fórmulas, el lenguaje universal de las matemáticas. Tranquilos, no voy a someteros a la tortura de enunciar dichas fórmulas. Ya comentó el físico Paul Davies en la revista *Nature* que es «casi imposible para los no científicos diferenciar entre lo legítimamente extraño y la simple chifladura».

El ejemplo más megalómano de construcción de aceleradores de partículas empezó a concebirse en Estados Unidos, en 1991, en los alrededores de Waxahachie (Texas). Se llamaba SSC (Superconducting Super Collider). Esta catedral nuclear iba a resultar verdaderamente monstruosa, mucho más que el LHC. Con más de 84 kilómetros de longitud (imaginad una visita guiada a pie), su coste habría ascendido a 8000 millones de dólares y a cientos de millones anuales de mantenimiento. El SSC sería capaz de generar rayos de 30 TeV (millones y millones de electrovoltios) y unos 40 TeV en el centro de la masa (más del doble del LHC). El Congreso de los Estados

Unidos gastó 2000 millones, pero, después de haber excavado un túnel de ya 22 kilómetros de longitud, amurallado con gruesas paredes de hormigón armado, y sufrir toda clase de problemas con los plazos de tiempo previstos, los contratistas y otros imponderables, se canceló el proyecto en 1993 ante el temor de que los costes se descontrolaran y los resultados acabaran siendo infructuosos. El cambio de Gobierno de Clinton y el interés centrado en una nueva hazaña técnica, la construcción de la Estación Espacial Internacional, hizo que el SSC se olvidara para siempre. La cosa fue como empezar a levantar el parque de atracciones más espectacular del mundo para no abrir jamás sus puertas al público. Ahora, en Texas, se puede visitar el vestigio de aquel proyecto: un enorme agujero que no sirve para nada, aunque sin duda es el agujero más caro que se ha excavado nunca.

Pero estos obstáculos de financiación, por suerte, no han tenido lugar en el LHC. Por poco, eso sí. Pero al fin se han concluido las obras y se ha pulsado el botón de *start*.

¿En qué se diferencia un acelerador de partículas de un túnel de metro?

El CERN es como una pequeña ciudad de científicos y técnicos, al estilo del Silicon Valley estadounidense o algún campus universitario enorme. Es una comunidad, no obstante, a la que no se puede acceder si antes no muestras un pase, y que también tiene fuertes medidas de seguridad. Y donde la lista de espera para visitas guiadas se extiende durante varios meses. En su interior trabajan como eficientes hormigas unos 3000 empleados venidos de 34 países. Aquí fue donde se desarrolló, entre otras cosas, la WWW (World Wide Web), en 1989, el protocolo informático que ahora todos usamos para navegar por Internet mediante páginas web.

Pero en el subsuelo, el CERN esconde su proyecto más formidable. Un túnel subterráneo en forma de círculo de unos 27 kilómetros de longitud tachonado de 9300 bobinas magnéticas superconductoras capaces de hacer circular billones de voltios de electricidad. Su coste fue estimado en 1995 en 1700 millones de euros junto a otros 140 millones destinados a los experimentos. Sin embargo, el presupuesto final aprobado en 2008 alcanzó una cifra mucho más elevada, a la que España aporta el 8,3 por ciento del total: 53 929 422 de euros. Es una cifra astronómica. No en vano se removieron 30 000 metros cúbicos de tierra para poder albergar a 100 metros de profundidad los 1232 tramos que componen este colosal acelerador. Cada tramo pesa 15 toneladas, y necesita trabajar a 300 grados por debajo de la temperatura ambiente para convertirse en superconductor y así poder ofrecer la mínima resistencia y pérdida de energía. El acelerador debe permanecer bajo tierra para asegurar la alineación milimétrica de sus imanes, lo cual constituye otro reto para esta monstruosa obra civil: se requiere congelar el

suelo del túnel para que las corrientes subterráneas de agua no impidan modelar el terreno.

Estar allí abajo es una experiencia casi mística. Todo posee proporciones megalíticas. Por ejemplo, imaginaos estar en una de las cavernas principales, de hasta 35 metros de alto (lo equivalente a un edificio de 10 plantas), 30 de ancho y más de 50 de largo; todo un récord en el tipo de roca donde se ha excavado, la arenisca, que es una roca heterogénea. Para ello se han empleado máquinas innovadoras, como una enorme tuneladora de 100 metros de longitud que literalmente se come la tierra y que avanza como si fuera un topo metalúrgico, con un diámetro de tres o cuatro metros, a una velocidad media de 30 metros al día. O los electroimanes que se han construido en diferentes laboratorios y que luego han debido transportarse en grandes vehículos hasta el CERN, a ritmo de caracol, como si se transportaran objetos de otro mundo. Hay casi 10 000 de ellos: su peso conjunto es mayor que el de la torre Eiffel y desarrollan tanta potencia como 10 000 coches circulando a 70 kilómetros por hora. No tienen nada que ver, pues, con los horteras imanes que tenemos en la puerta de la nevera. De hecho, uno de los factores que más energía consume el LHC es precisamente el mantener tan frío estos electroimanes.

En definitiva, un faraónico trabajo ininterrumpido de 24 horas al día en el que más de 450 personas trabajaron desde 1999, donde todo se hizo con tal precisión que hasta se tuvo en cuenta la fuerza gravitacional de la Luna, cuyas fases, según los ingenieros, podrían desplazar ligeramente las masas de tierra y provocar que fracasara todo el proyecto.

Desde el día en que se acabó su construcción, el colisionador permaneció enfriándose hasta que alcanzó su temperatura de funcionamiento: -271,25 grados centígrados (es decir, dos grados por encima del cero absoluto, la temperatura más baja capaz de conseguirse en el universo). La construcción más formidable del ser humano, pues, es una construcción más fría que el hielo del Polo Norte.

En las entrañas del LHC se están preparando cinco experimentos diferentes de detección de partículas. ATLAS y CMS serán los detectores encargados de partículas generales; LHCb, ALICE y TOTEM, por el contrario, serán más especializados. Estamos hablando de detectores de hechuras similares a las de la catedral que describe Ken Follet en su novela (literalmente se dice que en la caverna subterránea donde se encuentra alojado el detector ATLAS, de 12 500 toneladas, cabría la catedral de Notre Dame). No es este el libro adecuado para entender en toda su amplitud la naturaleza de dichos experimentos, pero al menos mencionaré algunas de las respuestas que los científicos esperan encontrar cuando empiecen a colisionar las primeras partículas: saber con exactitud en qué consiste la masa, pues hoy día solo sabemos medirla; saber qué número de partículas componen el átomo, además de ya las conocidas; saber la naturaleza de la llamada materia oscura,

un tipo de materia que nadie ha visto ni detectado aún, pero que, supuestamente, por inferencia, se cree que compone el 95 por ciento de toda la materia del universo; saber si existen otras dimensiones; simular el Big Bang a pequeña escala, la explosión que ocurrió hace 15 000 millones de años y que dio origen al universo (y que fue acuñada mordazmente por el astrónomo Fred Hoyle, irónicamente para desacreditar esta idea tan extraña); y por último y más importante: hallar el bosón de Higgs o partícula divina, que sería un paso significativo en la búsqueda de la Teoría de la Gran Unificación, la teoría que pretende unificar tres de las cuatro fuerzas fundamentales del universo. Lo sé, todo esto suena a chino, o peor: a chino científico. Pero algunos de estos caminos del conocimiento podrían afectarnos más de lo que creemos a nivel filosófico: quizá la libertad sea una ilusión y todo el universo, nosotros incluidos, sigamos un comportamiento determinado por leyes físicas que se originaron en el principio de los tiempos. Quizás el viaje en el tiempo sea posible. Quizás existen universos paralelos.

En todo caso, la información que recibiremos de tales experimentos será tan monstruosa que el propio CERN ya ha diseñado una red de computación para gestionarla. Cuando leáis estas líneas, el experimento ya habrá tenido lugar, y hoy podemos afirmar con bastante seguridad (aunque no con total seguridad, se dispone de una confianza del 99,99994 %) que Higgs ha sido descubierto. Concretamente, su descubrimiento oficial se comunicó el 4 de julio de 2012. Con todo, los científicos continúan analizando la jungla de datos que ha vomitado el experimento: varios terabytes. Para que os hagáis una idea de lo inabarcable de toda esta información, pensemos por un momento que 1000 canciones en mp3 ocupan aproximadamente 4 gigabytes. Y un terabyte son 1000 gigabytes. Y una canción en mp3 es música, pero si hablamos de datos… lo que ocupa una canción en mp3 es suficiente para almacenar cientos y cientos de páginas de texto. Los guarismos resultantes, como podéis imaginar, son desorbitados.

Las colisiones, sin embargo, pese a producirse en un lugar tan abrumadoramente gigantesco, poseen una sutileza casi artística. Para que todo funcione correctamente, no solo se ha de llegar al frío más gélido del universo, sino también se debe lograr que miles de elementos individuales bailen en armonía y que todo se sincronice a menos de una billonésima de segundo, con objeto de que haces de hadrones, más finos que un cabello humano, choquen frente a frente. Y el resultado gráfico de tales colisiones será puro arte, y nada tendrá que envidiar en belleza a un Jackson Pollock. Como trazos de un expresionista abstracto o los arañazos de un gato cósmico.

¿El LHC podría destruir el mundo?

Vamos a ponernos un poco apocalípticos. Cualquier avance científico siempre infunde toda clase de temores, lo que se ha venido a llamar «síndrome de Frankenstein». Porque la electricidad, en su día, causó no menos reticencias: de ahí que Mary Shelley basara su obra maestra en aquello que más miedo, por desconocido, generaba en el pueblo. Hasta los rayos que caían del cielo se consideraban castigos divinos, por esa razón las catedrales fueron las primeras en negarse a instalar pararrayos en sus campanarios cuando ya los demás edificios estaban provistos de ellos; con el tiempo dieron su brazo a torcer, cuando comprobaron que las iglesias acabaron siendo las únicas construcciones que quedaban echas polvo por los rayos. Sucedió más tarde con los movimientos mecanoclastas de los luditas, cuando iban por la Inglaterra del siglo XIX destruyendo los telares mecánicos por miedo a quedarse sin trabajo. Sucedió no hace mucho con la popularización de Internet, cuando se creyó que la conexión al mundo desde nuestro propio domicilio nos convertiría en seres alienados sin interés en las relaciones interpersonales cara a cara. Bajo la misma lógica de que el temor surge de la ignorancia, la física suele asociarse con las bombas atómicas; la química, con los pesticidas; y la biología, con los ensayos clínicos con animales y con aberrantes mutaciones genéticas.

Del mismo modo, el LHC también ha propagado un miedo cerval. Los días antes de que se inyectaran los primeros haces de partículas a través del LHC, muchos medios de comunicación lanzaron mensajes agoreros sobre los resultados, centrándose más en el aspecto pintoresco del experimento que en los avances científicos reales que produciría. Periódicos gratuitos como los que se distribuyen por la calle o en el metro llegaron a publicar titulares como «El laboratorio LHC tiene un 75 por ciento de probabilidades de extinguir la Tierra». Lo entiendo, explicar para qué sirve el LHC no es fácil, pero recurrir a la imaginería de la ciencia ficción para hablar de destrucciones cósmicas sí es una noticia impactante para el lector medio. Las posibles catástrofes que podría desencadenar la activación del LHC eran las siguientes:

- La creación de un agujero negro inestable que acabaría engullendo todo el planeta Tierra y, luego, probablemente, el sistema solar. Algo así como una voraz aspiradora astronómica. Incluso en el documental *Cuatro formas de destruir el mundo*, esta era una de las formas que se ilustraban con todo lujo de detalles, al modo de las películas de desastres de Hollywood.
- La creación de materia extraña supermasiva que convertiría el planeta en una estrella de neutrones sin vida alguna.
- La creación de monopolos magnéticos que pudieran catalizar el decaimiento del protón y, por tanto, la disolución de la materia.

- La activación de la transición a un estado de vacío cuántico. Aunque suena ininteligible, confiad en mí: es algo muy malo.

Científicos de todos los países del mundo han tenido la paciencia de demostrar lo improbable que resulta que ocurra alguno de estos desastres. Agujeros negros sí se producirán, pero serán diminutos y apenas durarán una fracción de segundo antes de evaporarse. Y, por otra parte, nuestro planeta está continuamente expuesto a fenómenos naturales similares o incluso más agresivos que los augurados para el LHC; por ejemplo, los rayos cósmicos que alcanzan cada día la Tierra han producido ya el equivalente a un millón de eventos LHC. Según los científicos, pues, el riesgo de genocidio por parte del LHC es despreciable. Y si no es así, todo pasará tan deprisa que tampoco nos daremos cuenta de ello. En un abrir y cerrar de ojos, *plop*, nos esfumaremos.

Para una cosa u otra deberemos esperar poco. El 10 de septiembre de 2008 se produjo el primer intento de hacer circular haces de hadrones por toda la trayectoria del acelerador. Sin embargo, una fuga de helio líquido empleado para refrigerar la estructura puso fin al experimento. Después de las reparaciones se empezará a enfriar de nuevo el colisionador y pulsarán de nuevo el botón de *start*. Cuando leáis estas líneas ya deben de haberse producido algunos sugerentes resultados…, si es que todavía continuamos aquí.

En definitiva, el LHC es un experimento ambicioso, un desafío arquitectónico, científico e intelectual, como las pirámides egipcias o la Gran Muralla china; un viaje al principio de los tiempos para recrear el instante en el que el Big Bang generó todo el universo. Por esa razón, cuando viajé a Suiza en bicicleta me sentí obligado a recalar en el CERN. Para pisar la tierra que quedaba por encima y acaso notar su magnificencia y su fuerza telúrica bajo mis pies. Con el mismo sentimiento reverencial con el que se visita una catedral. Si Rilke dijo que una catedral gótica es música hecha piedra, el LHC, la catedral del Big Bang, interpretará el pentagrama del universo. Aunque mi peluquero y sus amenazadoras tijeras no le vean la gracia, yo sí se la veo, y sigo manteniendo mi idea de que Ken Follet debería haber escrito *Los pilares de la Tierra* basándose en el Gran Colisionador de Hadrones. Aunque habría vendido muchos menos ejemplares, eso también es cierto.

O no, quién sabe. Porque el escritor Dan Brown, superventas indiscutible, ambienta parte de su *thriller* fantarreligioso *Ángeles y demonios* en los laboratorios del CERN. Incluso la adaptación cinematográfica de esta segunda parte de *El código da Vinci,* protagonizada por el oscarizado Tom Hanks, se ha convertido en la primera película de la historia que se ha rodado en el LHC. Al parecer, la trama de la película sugiere que la secta secreta de los Illuminati tiene la intención de robar 250 gramos de antimateria de estas instalaciones para fabricar una bomba de una potencia espectacular; algo muy poco creíble si tenemos en cuenta que en el CERN todavía no se ha

conseguido crear más de un gramo de antimateria por el momento. *Ángeles y demonios* se estrenó el 15 de mayo de 2009, y probablemente no haya demasiadas cosas objetivas sobre el LHC, pero lo importante es que sin duda dará a conocer mejor que nadie esta gigantesca máquina, pues ahora será un colisionador de hadrones hollywoodiense. No en vano, ya se están preparando otras producciones en este plató de rodaje de ciencia ficción, como un próximo filme de James Bond.

Si no, siempre nos quedará el *Large Hadron Rap*, el pedagógico tema musical de hip hop que escribió e interpretó la científica y comunicadora norteamericana de 23 años Katie McAlpine y que a través de YouTube tuvo más de dos millones de visitas. Al parecer, su rap explica de forma más entendible que muchos físicos teóricos las claves de este experimento de partículas. Juzgadlo vosotros mismos con este fragmento:

Twenty-seven kilometers of tunnel under ground (Veintisiete kilómetros de túnel bajo tierra).

Designed with mind to send protons around (Diseñado con cabeza para enviar protones a su alrededor).

A circle that crosses through Switzerland and France (Un anillo que cruza entre Suiza y Francia).

Sixty nations contribute to scientific advance (Sesenta naciones contribuyen al avance científico).

Two beams of protons swing round, through the ring they ride (Dos rayos de protones danzan alrededor, saltando a través del anillo).

'Til in the hearts of the detectors, they're made to collide (Golpean los corazones de los detectores, construidos para colisionar).

And all that energy packed in such a tiny bit of room (Y toda esta energía se comprime en un espacio diminuto).

Becomes mass, particles created from the vacuum (Se torna en masa, se crean partículas del vacío).

And then... (Y entonces…).

LHCb sees where the antimatter's gone (El LHCb mira dónde va la antimateria).

ALICE looks at collisions of lead ions (ALICE mira las colisiones de iones de plomo).

CMS and ATLAS are two of a kind (CMS y ATLAS son parecidos…).

They're looking for whatever new particles they can find. (Buscan cualquier nueva partícula que puedan encontrar).

The LHC accelerates the protons and the lead (El LHC acelera protones y plomo…).

And the things that it discovers will rock you in the head (Y las cosas que descubre pueden sacudir tu cabeza).

We see asteroids and planets, stars galore (Vemos asteroides y planetas, numerosas estrellas).

We know a black hole resides at each galaxy's core (Sabemos que un agujero negro vive en el centro de la galaxia).

But even all that matter cannot explain (Pero todo esto no tiene explicación…).

What holds all these stars together—something else remains (¿Qué mantiene a todas esas estrellas unidas? Hay algo más…).

This dark matter interacts only through gravity (La materia oscura interactúa solo a través de la gravedad).

And how do you catch a particle there's no way to see (¿Y cómo capturas una partícula que no se puede ver?).

Take it back to the conservation of energy (Miremos el principio de conservación de la energía).

And the particles appear, clear as can be (Y con claridad aparecerán las partículas).

You see particles flying, in jets they spray (Puedes ver volar las partículas en rayos como esprays).

But you notice there ain't nothin', goin' the other way (Pero no percibes que algo ha ido por otro camino).

You say, «My law has just been violated—it don't make sense! (Dices: ¡Mi ley ha sido violada! ¡Esto no tiene sentido!).

There's gotta be another particle to make this balance. (Hace falta otra partícula para restaurar el equilibrio).

And it might be dark matter, and for first (Podría ser materia oscura, y por primera vez…).

Time we catch a glimpse of what must fill most of the known 'Verse. (Empezamos a entender qué debe llenar la mayor parte del universo conocido).



Lugares Mcdonalizados • República Independiente de los Grandes Almacenes • Walmart: cuando el dinero lo puede todo • La calle de Barbie, la calle de Levi's y otros lugares con marca • Cashmere, el pueblo que sucumbió a la venta de caramelos y otros lugares escaparate • Celebration, la ciudad fundada por Disney • Lugares con *otra* marca • El Potlatch, lugares donde se despilfarra más que en *Sexo en Nueva York* • Herzogenaurach, el pueblo dividido por Adidas y Puma • República de Nauru, la isla de los ricachones obesos • Cavite, una Zona de Procesamiento de Exportaciones • Epicentro Obama • Islas paradisíacas en venta • The World • Un hotel sobre el mar, otro bajo el mar y otro en el espacio exterior • Manned Cloud, un mundo flotante • Queensland, vacaciones pagadas a un paraíso muy letal • Donativos extrañamente altruistas • Freedom Ship, el hermano mayor del Titanic • Un Xanadú sobredimensionado: el Hearst Castle • Un lugar aislado culturalmente donde el dinero no vale nada: el Proyecto Venus

Tres economías dirigen el mundo. Son el ¥, el € y el $, los símbolos del yen, el euro y el dólar. El dinero, además, es capaz de crear mundos fantásticos, sobre todo si abunda, como es el caso de la pequeña ciudad estadounidense de Tightwad (Tacaño), donde irónicamente nadie (según el censo de 2006) vive por debajo del umbral de la pobreza. La mayoría de sus habitantes, por supuesto, guardan sus fortunas en el Banco Tacaño (Tightwad Bank).

De las 100 principales economías del mundo, 51 son multinacionales y solo 49 son países. La cadena de supermercados estadounidense Walmart tiene presupuestos superiores al producto interior bruto de la mayoría de los países.

El dinero se cuela por todas las grietas de la tierra y, por muy remoto y árido que pueda ser el terreno, de las grietas, entonces, germinan lujosos rascacielos, centros comerciales o franquicias McDonald's. Porque el dinero obra como el mejor fertilizante del mundo (y suele desprender el mismo aroma).

Según la revista Forbes, 32 multimillonarios ya viven en Londres, una proporción astronómica solo comparable a la obtenida por ciudades como Nueva York. Y la mitad de estos habitantes acaudalados ni siquiera son ingleses, como Lakshmi Mittal, de origen indio pero con residencia en Kensington Palace Gardens, adquirida en 2004 por 100 millones de dólares.

Y es que Londres ofrece todos los matices de la opulencia imaginables, sobre todo si acudimos a Bond Street, donde podremos hacernos con trajes Chanel, degustar un plato cocinado por Gordon Ramsay, dejarnos deslumbrar por los enormes diamantes Graff o pujar por algún artículo exclusivo subastado en Sotheby's. Y si paseamos por una calle paralela a Bond Street, Burlington Arcade, entonces aun podremos encontrar las mismas tiendas que ya frecuentaba Winston Churchill: New & Lingwood (el sastre), J. J. Fox (el proveedor de cigarros puros), John Lobb (el zapatero) o Berry Brothers and Rudd (la bodega).

LUGARES MCDONALIZADOS

Un analista político, Thomas Friedman, formuló en 1996 la «teoría de la guerra de McDonald's», que postula que solo los países con un nivel aceptable de desarrollo económico poseen franquicias de esta cadena de restaurantes de comida rápida; por ello, dichos países nunca entrarán en conflicto bélico, para no poner en peligro el bienestar alcanzado. Pero la teoría hizo aguas con la guerra de Osetia del Sur en 2008 entre Rusia y Georgia, que sí tienen McDonald's; y anteriormente también se había incumplido en 1999, con el bombardeo de la OTAN sobre Yugoslavia y la guerra de Kargil entre India y Pakistán; en 1989 con la invasión de Panamá por parte de Estados Unidos; o desde 1973 con el conflicto entre Israel y Líbano.

Porque McDonald's, como epítome de la pandemia económica estadounidense, se propaga incluso en los países en guerra. Su ubicuidad mundial es tal que si contempláramos un mapa por colores y los países en rojo fueran los países donde existen McDonald's, entonces el mapamundi sería prácticamente una gran mancha de sirope de fresa, con unas pocas motas blancas en Europa (Albania, Armenia, Bosnia-Herzegovina y Ciudad del Vaticano), Oriente Próximo (Irak, Irán, Libia, Siria) y Asia (Afganistán, Bután, Myanmar, Camboya, Laos, Maldivas, Mongolia, Nepal, Corea del Norte, Turkmenistán, Uzbekistán, Timor, Tayikistán y Vietnam). También habría una gran mancha en África (46 de los 48 países africanos carecen de esta franquicia dispensadora de lípidos a granel) y otra en Groelandia, y otras manchitas en algunos países de Latinoamérica, como Cuba o Bolivia. Por último, atisbaríamos motas blancas en algunas islas del Caribe y de Oceanía, como Vanuatu, el llamado país de la felicidad, del que os hablaré en el capítulo «Lugares virtuales». Pero poco más. El resto del mundo prefiere comer hamburguesas. No en vano, las franquicias de McDonald's, como los mejores virus, mutan y se adaptan a las culturas e idiosincrasias de las naciones más reacias a la gastronomía yanqui a fin de contaminar subrepticiamente (vía estomacal) a sus habitantes.

En San Bernardino, Estados Unidos, los hermanos McDonald habían empezado a cocinar sus primeras hamburguesas típicamente americanas con kétchup y patatas fritas. Esto ocurrió en la década de los cuarenta. Ahora, más de medio siglo después, su imperio de triglicéridos abarca variedades como las hamburguesas acompañadas de arroz (en vez de las consabidas patatas fritas), tal como las sirven en Indonesia, cuyos habitantes no entienden la comida sin el aditamento del arroz. En Portugal ocurre lo mismo pero con la sopa, así que también sirven hamburguesas acompañadas de sopa. Para los

indios (o los culturalmente afines), el Big Mac se convierte en Maharajá Mac, de cordero o de pollo, jamás de ternera o de cerdo. Aguacate para todos los bocadillos, como sucede en Chile. En las franquicias israelíes disponen del McShawarma y el McKebab. En Brasil, de la McCalabresa, una empanada de salchicha con vinagreta. En Canadá, de la McLobster, a base de langosta. Y en Japón tienen la Teriyaki McBurguer, de cerdo, con lechuga, mayonesa y salsa teriyaki, y la Ebi Filet-O, una hamburguesa de gambas.

Con todo, todas estas franquicias de McDonald's no son todos los restaurantes McDonald's que imponen su estética. En la lista no hemos incluido todos los restaurantes que copian el logotipo y hasta cierto punto el nombre para aprovecharse de la reputación de la cadena. Así, por ejemplo, en Solimania, en el Kurdistán iraquí, existe el MaDonald, al estilo de las marcas piratas como Adadis o Panatronic. El restaurante mantiene el logo original, y el frontispicio; si lo leemos demasiado rápido, podría confundirnos, porque es casi idéntico al de una franquicia McDonald's (incluso aparece el payaso Ronald McDonald). Allí se sirven pizzas, kebabs y, por supuesto, la estrella de la casa, la Big Mack. Al parecer, el dueño del restaurante, Suleiman Qassab, intentó en primera instancia abrir una franquicia legal, pero finalmente optó por piratearla debido al embargo al que estaba sometido el país tras la guerra de 1991. Ahora abre hasta en Ramadán, y Qassab ha sido incluso amenazado por terroristas suicidas.

En definitiva, una invasión que, a juicio de George Ritzer, autor del libro *La McDonalización de la sociedad*, tiene consecuencias funestas para nuestra individualidad. Sin embargo, para el filósofo Joseph Heath, autor de *Rebelarse vende*, esta estigmatización de las franquicias McDonald's es injustificada: la relación calidad-precio es inmejorable y sus patatas fritas son mejores que las que se venden en muchos de los bistrós de París.

En cualquier caso, si queréis visitar el lugar donde se concentra la mejor cocina del mundo (al menos si hacemos caso a los jueces que adjudican las estrellas de la *Guía Michelín*, tenéis que visitar Tokio. A pesar del tópico, París tiene diez restaurantes con tres estrellas; pero Tokio tiene once. En cómputo global, Tokio tiene 261 estrellas en 197 restaurantes, el triple que París (cifras de 2010). Algo tiene que ver, también, que Tokio dispone de nada menos que 160 000 restaurantes; París solo tiene 40 000. No en vano, la obsesión de los japoneses por la cocina ha provocado que casi la mitad de los programas de la televisión tengan que ver con la gastronomía.

República Independiente de los Grandes Almacenes

Los grandes almacenes casi son mundos alternativos, repúblicas independientes en las que uno puede vivir toda su vida si se lo propone (en Estados Unidos se denominan ***mallrats*** precisamente a las personas que colonizan los centros comerciales y consagran sus vidas a él, no necesariamente consumiendo). Es algo que ya aprendieron los protagonistas de la saga de novelas de fantasía de Terry Pratchett titulada *El éxodo de los gnomos*. Pratchett plantea lo que supone autoconfinarse en un universo artificial y manejable por miedo a lo que hay fuera desde el punto de vista de una tribu de gnomos que siempre han vivido en el interior de unos grandes almacenes. En lo que a ellos concierne, fuera de los muros de los grandes almacenes no hay absolutamente nada. Cada planta acoge a unos gnomos diferentes, como los monjes de la sección de Papelería. Incluso poseen unas Sagradas Escrituras que explican el comienzo de su universo, que se inicia con una serie de versículos que hablan de la empresa Arnold Bros y de cómo decidió construir la tienda en la calle Mayor.

En los pasillos de los grandes almacenes se exponen los artículos alineados, ordenados, clasificados, etiquetados, inventariados y expuestos de tal forma que exploten al máximo las estrategias del departamento de *marketing*. Como si el cliente fuese un ratón perdido en una caja de Skinner en busca de su recompensa. Según cálculos de Eric Beinhocker, del McKinsey Global Institute, en las economías modernas se ofrecen unos 10 000 millones de productos distintos; solo Starbucks ofrece 87 000 bebidas diferentes.

Por si fuera poco, gran parte de la aureola que envuelve a los grandes almacenes se la debemos a un escritor de novelas de fantasía: L. Frank Baum. El autor de, por ejemplo, *El mago de Oz*. Baum descubrió que el entorno de venta, al igual que sucedía con su reino de Oz, puede ayudar al consumidor a identificar sus más profundos deseos, tal como explica ampliamente Douglas Rushkoff es su libro *Coerción*. Al igual que el mago de Oz se valía de una escenografía teatral para hacer creer a la gente que el mago existía y era más mágico de lo que en realidad era, Baum aplicó técnicas de iluminación y de presentación de la mercancía a fin de que el consumidor se viera hipnotizado por ella. Enseguida, el sector comercial estadounidense contrató a Baum para que aplicara sus conocimientos para generar entornos mágicos y atmósferas oníricas, convirtiendo los grandes almacenes en lo que son ahora: mundos alternativos como salidos de un libro de fantasía, capaces de suscitar unas Sagradas Escrituras a sus habitantes. Todo esto ocurrió allá por 1890. Todos los conocimientos de Baum al respecto fueron recogidos en su libro *The Art of Decorating Dry Goods Windows and Interiors* («El arte de decorar escaparates e interiores»), donde también enumeraba las muchas ventajas de emplear maniquíes en los escaparates. Así era Baum, un tipo multifacético: no en vano, hasta su muerte en 1919, además de publicar más de cincuenta libros

de ficción (algunos de ellos bajo seudónimos femeninos, como Edith van Dyne o Laura Metcalf), fue criador de aves exóticas, editor de periódico, empresario teatral y viajante.

Poco después de las líneas maestras introducidas por Baum, a partir de 1928, la corporación Muzak añadió otro componente persuasivo en las tiendas: el hilo musical. Los clientes de las tiendas que usaban el servicio de Muzak dedicaban un 18 por ciento más de tiempo a comprar y llevaban a cabo un 17 por ciento más de adquisiciones. Actualmente, ya se componen bandas sonoras exclusivas para tiendas, como lo hace AEI Music Network para marcas tan importantes como Gap o Banana Republic. La supertienda de Nike en Estados Unidos, la Niketown («Ciudad Nike»), contrató una banda sonora de sonido de pelotas de baloncesto y tenis botando a la AEI Music Network.

Y ahora los grandes almacenes y los supermercados son gigantescos generadores de empleo. Tal como explica Edward Glaeser en su libro *El triunfo de las ciudades*, en Estados Unidos, en 2008 había 1,8 veces más personas empleadas en supermercados que en restaurantes (estas cifras, sin embargo, se invierten en grandes ciudades como Nueva York: en Manhattan hay 4,7 veces más personas empleadas en restaurantes que en supermercados).

Los grandes almacenes más grandes del mundo están en Corea del Sur, en la ciudad de Busán, y se llaman Shinsegae Centumcity (en la entrada del recinto podemos contemplar una vitrina donde se expone el certificado del récord Guinness que lo consigna como tal desde el 26 de junio de 2009). Y es que Shinsegae tiene 14 pisos de cosas para comprar y cuatro plantas subterráneas para el aparcamiento. Dispone de tal oferta de productos que, si os dirigís a la planta dedicada a la alimentación, encontraréis más de 2000 vinos diferentes, e incluso productos españoles de importación, como jamón o fiambres de Vic. Estos grandes almacenes hasta disponen de su propia pista de hielo, un *spa* y una sauna. También dispone de un cine-restaurante donde se puede comer mientras disfrutas de algún estreno cinematográfico. Todo un templo del consumismo con una superficie total de 293 905 metros cuadrados, superando así a Macy’s, en Nueva York, que era célebre por ser el más grande del mundo desde el año 1902.

Los grandes almacenes más grandes de España fueron abiertos recientemente en Madrid, en el paseo de la Castellana, en el antiguo solar del edificio Windsor. Este nuevo centro de El Corte Inglés está compuesto de cinco sótanos para *parking*, 22 plantas sobre rasante y una altura de 103,7 metros aproximadamente. En total, una superficie bruta de 67 000 metros cuadrados.

WALMART: CUANDO EL DINERO LO PUEDE TODO

Sin embargo, la mayor red de grandes almacenes del mundo es sin duda Walmart, un supermercado estadounidense donde venden cualquier cosa y que hasta define cómo son las producciones de Hollywood o los discos de los grandes artistas.

Walmart fue fundada por Sam Walton en 1962, un hombre de una familia humilde de Oklahoma. La primera tienda Walmart (hoy desaparecida) se abrió en Rogers, Arkansas. Walton inventó el concepto de las cajas registradoras ubicadas a la salida del supermercado.

En 1998, la revista *Time* ya le había incluido en su lista de las 100 personas más influyentes del siglo XX. Antes de fallecer de cáncer en 1992, Walton había conseguido ser el estadounidense más rico del país. Y es que, cada semana, 138 millones de consumidores compran en un Walmart, y hay 3800 en Estados Unidos y más de 2400 entre Argentina, Brasil, Canadá, China, Costa Rica, El Salvador, Alemania, Guatemala, Honduras, Japón, México, Nicaragua, Puerto Rico, Corea del Sur e Inglaterra. El 90 por ciento de todos los estadounidenses vive a no más de 15 kilómetros de un Walmart. Es la empresa más grande del mundo.

La oficina central de Walmart tiene su sede en Bentonville, Arkansas. Debido a este hecho, en dicha región hay más millonarios por kilómetro cuadrado que los que hay en cualquier lugar de la Tierra.

Al principio, Walmart ofrecía objetos de marca a los mejores precios, pero progresivamente fue abriendo su propia línea de marcas, llegando a alcanzar el 40 por ciento de todas sus ventas. Incluso ha llegado a crear productos innovadores, como la leche en polvo sin lactosa. Según la consultora McKinsey, Walmart representó el 12 por ciento de las ganancias por productividad de la economía de Estados Unidos en la segunda mitad de la década 1990. Walmart también representa el 16 por ciento de la facturación de Procter & Gamble, es decir, 10 000 millones de dólares (una cifra superior al PIB de Jamaica). Según el economista Thomas Friedman, si Walmart fuese un país, sería el octavo socio comercial de China; y es que en Walmart, si buscas un tetrabrik de leche Great Value (una marca propia) y examinas los *nutrition facts* y otros datos del producto, descubres que el texto es un Pentecostés de lenguas mal traducidas: es lo que tienen las marcas blancas de Walmart, pues la mayoría de ellas son importaciones chinas que desplazan a los productores nacionales; por esa razón, Walmart consigue ofrecer unos precios tan competitivos. Cada semana se estima que Walmart compra productos a China por valor de 30 000 millones de dólares.

Algunos centros de Walmart incluso proporcionan carricoches eléctricos para que los disminuidos psicomotores o los obesos mórbidos también puedan

pasear por sus pasillos.

Walmart atesora tanto poder que incluso condiciona las producciones cinematográficas, musicales y hasta editoriales. Y es que si no vendes en Walmart, estás perdiendo una sustancial cuota de mercado. Pero para vender en Walmart hay que pasar cribas e incluso filtros morales: los dueños de Walmart, de tendencia conservadora, por ejemplo, no admiten discos que hagan apología de la violencia o traten de desestabilizar el *establishment*.

Por esa razón, algunos grupos importantes se ven obligados a editar dos discos: uno para vender en Walmart (debidamente censurado) y otro para comercializar en otras tiendas. Porque Walmart es como una nación en sí misma, con sus propias reglas y sus propios códigos morales: si no los acatas, puedes ser condenado al ostracismo.

LA CALLE DE BARBIE, LA CALLE DE LEVI'S Y OTROS LUGARES CON MARCA

Tenía un profesor que solía repetirnos que Coca-Cola nos pudría los dientes, Disney nos pudría el cerebro y McDonald's nos pudría el estómago. Quizá llevara algo de razón. Pero se estaba olvidando de muchas otras marcas colonizadoras, tanto de nuestros deseos como de las geografías que nos rodean. Marcas cada vez más omnipresentes, que llenan el mobiliario urbano de anuncios y logotipos, que pliegan el paisaje a sus intereses, en ocasiones hasta límites demenciales. Si no os lo creéis, visitad un día Ash Street, en el área de Langworthy de Salford, en Inglaterra, que la empresa juguetera Mattel pintó de color rosa chicle para promocionar sus productos y celebrar el «Mes de Barbie» en 1998. Una calle patrocinada en la que todas las casas, los árboles, las aceras, los coches son accesorios de la muñeca Barbie. Ni los munchkins se hubieran atrevido a tanto. Y es que Barbie es la muñeca más vendida del mundo: se comercializa una Barbie cada 2,5 segundos en uno de los 150 países donde puede encontrarse. Desde su nacimiento, en 1959, se han vendido 1000 millones de unidades. Las primeras Barbies costaban solo tres dólares, pero se han llegado a pagar hasta 10 000 dólares por algunas ediciones de coleccionista.

Dejando a un lado el carácter marcadamente hortera de la iniciativa, resulta irónico que Mattel invada cultural y económicamente el espacio público a la vez que abandera cruzadas legales contra quienes se atreven a usar su marca para criticar, ensalzar o recrear el mundo que nos rodea o la propia marca. Cuando el grupo danés Aqua sacó al mercado la canción *Barbie Girl*, cuya letra sexualiza a la muñeca, Mattel acudió a los juzgados en 1997

acusando a Aqua de violación de su marca y de competencia ilegal. «Somos una empresa de 2000 millones de dólares y no aceptamos manoseos: esta clase de situaciones llevan gradualmente a la erosión de la marca», dijo un portavoz de Mattel a *Billboard*. La estudiosa sobre el tema, Naomi Klein, considera «cómicamente agresivas sus medidas de protección» (porque ¿quién nos protege a nosotros de ellos?), enumerando más casos delirantes en los que han participado los abogados de la marca: cerraron un fanzine para chicas llamado *Hey There, Barbie Girl!* e impidieron la distribución del documental *Superstar: The Karen Carpenter Store*, la historia de la vida de una estrella pop anoréxica que usaba muñecas Barbie en sus espectáculos.

Mattel no es la única marca que nos invade silenciosamente a la vez que prohíbe que nosotros usemos de algún modo la marca: en 1991, Disney hizo borrar un mural pintado en el patio de un colegio a un grupo de padres neozelandeses porque en el mural aparecían Pluto y Donald. McDonald's pleitea con propietarios gastronómicos descendientes de escoceses que usan el prefijo «Mc» al principio de sus apellidos, como McAllan (marca de salchichas de Dinamarca) o McMunchies (local de sándwiches de Escocia). Más extravangante es la casualidad de que un habitante de Illinois se llame precisamente Ronald McDonald, como el terrorífico payaso de McDonald's, pues se le ocurrió fundar un restaurante en 1959 llamado Restaurante Familiar McDonad's. La marca McDonald's sostuvo una batalla legal contra él durante 26 años.

Otras marcas pretenden configurar aún más el mundo que nos rodea, tal como indica alarmantemente Naomi Klein en su estudio sobre las marcas comerciales *No Logo*, como la publicidad que ya encontramos en los bancos de los parques nacionales. La NASA, en 1998, también anunció su interés en comercializar espacios publicitarios en sus estaciones espaciales. Y Pepsi aún no lo ha conseguido, pero su propósito fue (y probablemente siga siendo) el de proyectar su logo en la superficie de la Luna, para pesadilla de los románticos.

En Toronto, Canadá, una calle, Queen Street, fue pintada de plateado y atiborrada de anuncios de Levi's en la campaña de publicidad exterior más cara de la historia del país.

Y también de azul fue pintado un pueblo de Málaga, Júzcar, en el alto valle del Genal. La idea nació como una acción promocional orquestada por la multinacional Sony para la película *Los pitufos 3D*, convirtiéndose así, el 16 de junio de 2011, en el primer «Pueblo Pitufo» del mundo. Y en Júzcar no deben de habitar demasiados pitufos gruñones, porque finalmente han aceptado, por 144 votos a favor y 33 en contra, que este color azul permanezca como signo distintivo del pueblo. Al parecer, el color azul resulta un reclamo turístico nada desdeñable. Para pintar las casi 250 casas, incluida la iglesia, el cementerio y la fachada del ayuntamiento, se emplearon

alrededor de 9000 kilos de pintura azul.

Cashmere, el pueblo que sucumbió a la venta de caramelos y otros lugares escaparate

Una tranformación agresiva regida por los parámetros comerciales de una marca es la que también estuvo a punto de sufrir un pueblo de unos 2500 habitantes de Washington, Cashmere.

Allí no solo se privatizó la geografía, sino que su población quedó totalmente sometida a una marca, como si hubiera sido manipulada con técnicas propias de *La naranja mecánica*. Desde su fundación en 1918, la fábrica de caramelos Liberty Orchard, con ecos que recuerdan a la fábrica de chocolate de Willy Wonka, era la principal industria de Cashmere. Sin embargo, la cosa se puso fea en septiembre de 1977 cuando Liberty Orchard comunicó que tenía intención de instalarse en otro lugar a no ser que Cashmere se convirtiera en un anuncio en vivo de Aplets y Cotlets, unos caramelos muy famosos y consumidos en Estados Unidos: la receta original no ha cambiado desde 1920 y es a base de zumo de manzana o albaricoques maduros, cocidos a fuego lento hasta obtener un puré suave que luego se mezcla con nueces. Cashmere, pues, iba camino de convertirse en algo así como una atracción turística Disney volcada por completo en promocionar la marca. Las exigencias fueron convertir el centro urbano en una tienda de *souvenirs* de la empresa; que en todas las calles y correspondencia oficial de la ciudad se leyera «Cashmere, cuna de Aplets y Cotlets»; que las dos calles principales del pueblo fueran bautizadas como avenida Cotlets y avenida Aplets; que el edificio del ayuntamiento pasara a pertenecer a la empresa, y un largo etcétera.

Basta con que escudriñéis vuestro alrededor y enseguida hallaréis nuevos y sorprendentes lugares surgidos por las fluctuaciones económicas de las marcas comerciales. Hasta que un día localicéis un Nueva Coca-Cola City o un Santo Domingo de Levi's. O un «planeta Starbucks» o una «galaxia Microsoft», tal como refería el insomne protagonista de la película *El club de la lucha*. Y entonces, quizá, no encontréis nada descabellado militar algún día en la sociedad secreta que anuncia Ogilvy; o en la organización procaos que fundó Tyler Durden en *El club de la lucha*.

Pero las poderosas marcas que tratan de endilgarnos sus productos e incluso su filosofía de vida son más astutas de lo que parece. De modo que sus planes no pasan por construir supertiendas o superanuncios con los que

saturar nuestros sentidos y, tal vez, acabar por generar en nosotros justo el sentimiento contrario que pretenden suscitarnos: rechazo. Por ello, la siguiente fase del comercio minorista es la construcción de lugares de vacaciones concebidos por una marca. No hablo de parques temáticos, como Eurodisney, sino de lugares en los que la marca queda mucho más desdibujada.

Por ejemplo, Nike está proyectando su propio barco deportivo temático.

Roots Canada ha abierto Roots Lodge, un hotel de montaña de su marca en Ucluelet, en la costa oeste de la isla de Vancouver, que permite a su público vivir como si estuvieran inmersos en un anuncio comercial subliminal: es un exclusivo club campestre de verano para adultos donde, por ejemplo, el mobiliario es de Roots, como si uno se instalara en uno de esos dormitorios de exposición que Ikea exhibe en sus tiendas y que siempre parecen tan ideales. Si el cliente se fija con más atención, entonces también descubrirá que el logo del castor de Roots aparece en las toallas, en la cubertería, en los sofás, en las sillas, en las cortinas, en las duchas. Sobre la mesita encontraréis también un libro que cuenta la historia de Roots, lleno de calificativos entusiastas. Pero lo cierto es que, a pesar de la invasión de *marketing*, Roots Lodge es un lugar de calidad, con un restaurante que dispone de los mejores platos de la costa del Pacífico, que atrae a gente por el lugar en sí y no por la marca.

El siguiente paso de Roots, sin embargo, es una macrounión de marcas, Ref. Point, en la que, además de Roots, el cliente también podrá disfrutar de diversas tiendas al por menor, un balneario Aveda o puntos de venta de Club Mónaco o The Body Shop. Por su parte, Disney también ha inaugurado su crucero Disney Magic, entre cuyos destinos se encuentra Castaway Cay, una isla de su propiedad en las Bahamas.

Es precisamente Disney la marca que ha rizado el rizo dando otro salto conceptual al no limitarse a ofrecer lugares de marca para las vacaciones. Después de todo, las vacaciones son efímeras, un corto espacio de tiempo en la vida del consumidor potencial. Entonces, ¿por qué no ofrecer, directamente, un lugar para vivir de marca? Eso es lo que ha hecho, superando los augurios más funestos. Celebration es su nombre.

CELEBRATION, LA CIUDAD FUNDADA POR DISNEY

Celebration es, en pocas palabras, la primera ciudad fundada por The Walt

Disney Company. Una ciudad de verdad. Para vivir. Una ciudad patrocinada. Invadida por una única marca.
Celebration está situada en Florida, en el condado de Osceola, bastante cerca del parque temático Walt Disney World, aunque nada tiene que ver con él. Celebration es una ciudad para vivir, no para divertirse o para pasar unas vacaciones. Incluso sus habitantes solicitaron en 2007 que la comunidad se incorpore al condado de Osceola y deje de pertenecer a las instalaciones Disney. Y es que Celebration hasta tiene su propio periódico, el *Celebration Independent*.

La ciudad empezó a diseñarse en 1990 en un terreno de 20 kilómetros cuadrados con un presupuesto de 2500 millones de dólares. La primera fase de construcción de viviendas e instalaciones se realizó en 1996, siguiendo todas ellas un estilo arquitectónico de principios del siglo XX. Fueron bautizadas con nombres tan zen como Celebration Village, West Village, North Village, Aquila Reserve o Artisan Park. En poco tiempo la ciudad ya contaba con su propio departamento de bomberos, correos, escuelas, campo de fútbol y hospital. Incluso hay edificios de oficinas, como el 200, el 210 y el 220, en los que trabajan ejecutivos y oficinistas de diversas áreas. Por supuesto, Celebration no se olvida de la religión de sus ciudadanos: en ella se levantaron siete iglesias cristianas y una congregación de judíos. La calle principal de la ciudad es la avenida Celebration, que atraviesa tiendas y escuelas, y continúa por el interior del Artisan Park.

Celebration también es un ejemplo de ciudad sostenible. Sus habitantes se desplazan en bicicleta o en coches eléctricos. Sin embargo, eso es solo lo que dice la publicidad: si se consulta la Agencia Estadounidense del Censo, descubriremos que el 91 por ciento de los habitantes de Celebration van al trabajo en coche. Además, el 70 por ciento de las viviendas de Celebration son unifamiliares, y solo el 17 por ciento son pisos: las casas consumen mucha más energía que los pisos, sobre todo para calentarse o enfriarse.

Sea como fuere, vivir en Celebration no es tan fácil como vivir en cualquier otra ciudad. La asociación de propietarios está meticulosamente seleccionada por Disney. Adquirir una vivienda supone pasar por una serie de test y exámenes que deberán evaluar tu aptitud como ciudadano *disney*. Como quien opta a formar parte de un club privado.

Lo irónico de esta ciudad de marca es que las marcas no son invasivas. No hay grandes almacenes Walmart. No hay anuncios multicolores y brillantes como en Times Square. No hay pancartas. De hecho, ni siquiera es fácil adquirir un muñeco de Mickey Mouse. Una ciudad extraña que ha quedado excluida del mundo consumista, aunque ha sido levantada por una de las marcas que más consumismo ha originado en el mundo. Como una comunidad amish fundada por una empresa de electrónica. Una trampa tan sutil que da miedo. Un lugar configurado para que sus habitantes cojan cariño

a la primera marca que no exhorta a nadie con los consabidos: «¡Compre ahora!», «¡Última oportunidad!». La vuelta de tuerca del *marketing* del futuro. *Marketing* que no parece *marketing*. Una trampa que recuerda al caballo de Troya.

Dieter Hassenpflug lo ha definido así: «Incluso las calles están controladas por Disney; son espacios privados que fingen ser públicos».

Sobre esta ciudad nacida exclusivamente del poder pecuniario de una marca comercial se han escrito varios libros, como *Celebration, U.S.A.: Living in Disney's Brave New Town* y *The Celebration Chronicles: Life, Liberty, and the Pursuit of Property Value in Disney's New Town*. Y estoy convencido de que, poco a poco, se escribirán más sobre esta y otras ciudades de insectos que, de repente, han encontrado confortable la mortífera tela de la araña.

Naomi Klein, en *No Logo*, también dedica unas páginas al monstruo Celebration, aunque quitándole algo de su monstruosidad y asumiendo, no sin cierta resignación, que este sistema de creación de mundos quizá no sea tan malo como parece. O si es tan malo como parece, al menos también posee efectos positivos que vale la pena resaltar en un mundo donde los espacios creados con recursos públicos (como bibliotecas o parques) tienden a ser reducidos o directamente abandonados.

LUGARES CON OTRA MARCA

Otros lugares aspiran a estar tan colonizados por las marcas comerciales como los anteriormente mencionados, pero las gentes que los habitan no disponen de los medios económicos suficientes para adquirir masivamente tales marcas. Así pues, estos lugares adoptan otras marcas diferentes, cualitativamente inferiores, mucho más baratas, fraudulentas en la mayoría de los casos, que, sin embargo, tienen una sonoridad casi idéntica a las originales. Esta clase de lugares con marcas falsas (aunque marcas al fin y al cabo) proliferan en África. La mayoría de los países de África no disponen de asociaciones de consumidores, y en muchas poblaciones alejadas de las capitales, en las que existen escasos controles de calidad, los comerciantes se rigen por la filosofía de «hecha la ley, hecha la trampa».

Un ejemplo es Lira, en Uganda, que posee un mercado importante, en constante crecimiento. Un mercado que no se circunscribe a las frutas, verduras u otros productos agrícolas, sino que ofrece toda clase de productos, incluidos los electrónicos. Por ello no es extraño que en el mercado de Lira podamos encontrar calculadoras Casho u otros aparatos de la marca

Panasoanic, Torshiba y demás variantes fonéticas que tratan de imitar a las marcas más importantes del mercado.

La mayoría de estos productos fraudulentos proceden de China, con lo cual muchos de los libros de instrucciones que acompañan a los aparatos electrónicos están escritos exclusivamente en mandarín. Un libro de instrucciones ininteligible al que sin duda acudiremos cuando encendamos el aparato en cuestión: lo más probable es que no funcione o le falte un fusible.

Otros productos también son víctimas de estas marcas extrañamente familiares, como la ropa (aunque, luego, lo que se venda como algodón no sea tal, sino alguna forma de poliéster) o comida.

Nadie persigue a estos infractores (muy imaginativos a la hora de bautizar sus productos), así que los lugares con *otras* marcas seguirán persistiendo durante muchos años más, como si sus nombres fueran las estampaciones de esas camisetas subversivas y críticas con la publicidad que pueden encontrarse en el SoHo de Nueva York, en Camden Market de Londres o en cualquier tienda donde se venden artículos alternativos, camisetas en cuya pechera se leen marcas adulteradas como: Krap («basura»), en vez de Kfraft; Jive («charlatanería»), en vez de Tide; Fucked («follado»), en vez de Ford; o Goodbeer («buena cerveza»), en vez de Goodyear.

EL POTLATCH, LUGARES DONDE SE DESPILFARRA MÁS QUE EN *SEXO EN NUEVA YORK*

Curiosamente, uno de los lugares del mundo donde más se produce un consumismo desaforado y una lucha por acumular riqueza y posesiones a fin de impresionar a los demás en la pirámide social no está situado en Times Square o en cualquiera de las calles comerciales del primer mundo, sino en las regiones costeras del sur de Alaska, la Columbia Británica y el estado de Washington, habitadas en el pasado por los amerindios.

Un rincón que fue descubierto por los antropólogos a principios del siglo XX y que se ha erigido como paradigma del despilfarro y el anhelo de estatus. Una costumbre que entre los amerindios era conocida como *potlatch*.

El antropólogo Marvin Harris define así este curioso fenómeno en su libro *Vacas, cerdos, guerras y brujas*: un ritual en el que el buscador de estatus social obtenía, donaba o destruía más riqueza que los rivales.

Para demostrar su poder y avergonzar a sus rivales, los hombres más poderosos de esta región se dedicaban a despilfarrar alimentos, ropas y dinero,

incluso llegando a prender fuego a su propia casa. Como si encarnaran al protagonista de esa mala comedia de los años 80 protagonizada por Richard Pryor, que, para obtener toda la herencia de un pariente lejano, debía primero gastar un millón de dólares en un tiempo récord: *El gran despilfarro*.

No son los únicos ejemplos de tribus ancestrales entregadas al despilfarro por el despilfarro: entre los pueblos de Melanesia y Nueva Guinea también se daban casos de donaciones por partes de los Big Men («grandes hombres») en festines dionisíacos altamente competitivos. Por ejemplo, entre el pueblo de habla kaoka de las Islas Salomón se pueden organizar estas obscenas muestras de ostentación acumulando kilos y kilos de pescado seco, 5000 tartas de ñame y coco, 19 cuencos de pudín de ñame y 13 cerdos.

El Big Men reparte a partes iguales todo lo obtenido entre las personas que le han ayudado a obtenerlo y él, simplemente, se queda con los restos, sobre todo los huesos y los alimentos más estropeados, como el mejor y más hospitalario de los anfitriones. Todo lo que un pobre debía hacer para comer algo era admitir que el jefe rival era un «gran hombre», porque el prestigio es la única recompensa para los Big Men: trabajaban más que nadie para consumir menos que nadie. Como un pavo real que invierte su energía en exhibir la cola más grande y más hermosa aunque ello le obligue a arrastrar un peso muerto e inútil el resto de su vida.

Probablemente la protagonista de la serie *Sexo en Nueva York*, Carrie Bradshaw, se sentiría a sus anchas entre los Big Men. Porque consumir nunca ha sido una cuestión personal, sino una forma de demostrar al prójimo que se es más rico, interesante o dadivoso, cumpliendo a rajatabla aquel dicho yídish que reza: «¿Cuándo sentirá regocijo un jorobado? Cuando vea a un hombre con una joroba mayor». Por ello, si es cierto que empezamos a vestirnos hace 70 000 años, según un estudio de los piojos que viven en la ropa de Mark Stoneking y sus colegas del Max Planck Institute de antropología evolutiva de Leipzig, entonces hace 70 000 años que compramos trapitos que realmente no necesitamos por la simple razón de parecer mejores que los demás.

HERZOGENAURACH, EL PUEBLO DIVIDIDO POR ADIDAS Y PUMA

Hay otros lugares que han sido reconfigurados por las fuerzas tectónicas del dinero, el poder y la influencia política, que son fuerzas más poderosas que las que levantan las cordilleras o abren los cañones. O crean esos extraños oasis para ricos llamados «campos de golf de 18 hoyos», que son capaces de

consumir diariamente tantos litros de agua como una población de 9000 habitantes.

El dinero, muchas veces, resulta más determinante para la orografía de un país o una ciudad que las características geográficas del propio país o ciudad. Es el caso del pueblo alemán de Herzogenaurach.

Herzogenaurach es un pueblo situado al sur de Alemania, en Baviera, de apenas 24 000 habitantes. En él todo parece estar clonado, como si una suerte de muro de Berlín pasara por en medio. Sin embargo, aquí el muro no separa dos realidades diametralmente opuestas, sino perfectamente iguales, como si medio pueblo estuviera reflejado en un gran espejo: esos espejos de pared que situamos en las habitaciones de escasos metros cuadrados para crear el efecto óptico de que son más grandes.

Cada lado de Herzogenaurach tiene sus propias pastelerías, carnicerías y hasta escuelas. Cada lado, también, se tiene odio mutuo, al estilo de dos pueblos vecinos enfrentados, pero todo en un mismo pueblo. En un lado del río está la sede de la marca Adidas y en el otro, a apenas 500 metros de distancia, la sede de la marca Puma. Porque todo esto va de Adidas y Puma, las dos compañías que iniciaron el nacimiento de la industria moderna de ropa deportiva. En este encantador pueblo medieval de calles empedradas, en el que se levantan dos de las mayores empresas deportivas del mundo, hay una escuela para los hijos de los que trabajan en Puma y otra para los hijos de los que trabajan en Adidas. Y si puede evitarlo, un habitante de la parte de Puma nunca entra en un hotel o un restaurante Adidas, y viceversa. Incluso se crearon dos equipos de fútbol rivales, el RSV, patrocinado por Adidas, y el FC Herzogenaurach, por Puma.

A grandes rasgos, la historia fue así: hace más de medio siglo, una disputa familiar entre dos hermanos, Adi y Rudolf Dassler, obsesionados ambos por la fabricación del primer zapato deportivo liviano pero duradero, fue el principio de la division. Como sucede con muchos hermanos, Adi y Rudi eran totalmente diferentes entre sí, poseedores de unas personalidades opuestas, el día y la noche. Al principio, sin embargo, tenían una compañía conjunta, Hermanos Dassler (Gebrüder Dassler Schuhfabrik), que se había iniciado en la década de 1920 en el lavadero de la casa de la madre y que, posteriormente, comenzó a proporcionarles unos beneficios considerables bajo el régimen nazi. Adi era el diseñador y su hermano Rudolf el vendedor. Juntos obtuvieron cinco medallas olímpicas gracias a Jesse Owens y sus zapatillas Dassler.

Cuando estalló la Segunda Guerra Mundial, Adi quedó exento de incorporarse a filas, pero Rudi tuvo que marchar al frente en Polonia. Cuando la guerra terminó, pues, Rudi fue encarcelado durante un año acusado de pertenecer al servicio de inteligencia de las SS, y este nunca le perdonó a su hermano Adi que no intercediera de ninguna manera en su liberación; incluso

le incriminó para obtener una pena mayor. Finalmente, Rudi dejó la empresa Hermanos Dassler y fundó Puma en 1948 a un lado del río Aurach. Adi mantuvo las instalaciones de Hermanos Dassler al otro lado del río, rebautizándola como Adidas (su diminutivo, Adi, seguido de la primera sílaba de su apellido, das). Los hermanos Dassler jamás se volvieron a dirigir la palabra. E incluso en su muerte, las rencillas no disminuyeron: se escogió enterrarlos en tumbas lo más lejos posible la una de la otra. Los dos hermanos, paulatinamente, habían ido obligando al pueblo a partirse en dos, escogiendo bando, pues los Dassler también eran los dueños y promotores de los únicos negocios exitosos del pueblo: si no te definías, poco importaba tu currículo para entrar a trabajar en, por ejemplo, la pastelería del pueblo.

Adidas es ahora una multinacional que tiene empleados a unos 12 400 trabajadores en todo el mundo y que goza de una estrecha relación con la cultura popular contemporánea. Bob Marley, por ejemplo, fue uno de los iconos culturales que se vistió con indumentaria de la marca. Freddie Mercury, líder de la banda de rock Queen, también solía usar zapatillas de los modelos Samba y Wimbledon. Y Fidel Castro, retirado de los cargos del Gobierno que ostentaba a causa de problemas de salud, dejó atrás sus uniformes militares para aparecer ante los medios con chaquetas deportivas Adidas.

Por su parte, su competidor Puma tiene empleados a 3200 trabajadores en todo el mundo y distribuye sus productos en 80 países. En el año 2003, la compañía tenía un valor de 1274 millones de euros. De todos los equipos que participen en el próximo Mundial de fútbol, por ejemplo, más de la mitad utilizarán ropa Adidas o Puma, un bando o el otro, un hermano u otro.

Los herederos mantuvieron encendida esta rivalidad mutua, que acabó por convertirse en un furibundo odio en 1970, cuando ambos hijos, Horst y Armin, pugnaron por fichar al gran jugador de fútbol Pelé para que promocionara su respectiva marca. Para evitar una infinita guerra de ofertas que mermara la capacidad económica de ambas compañías, optaron finalmente por llegar a un acuerdo: el «pacto Pelé», que consistió en que Pelé ya no sería un objetivo comercial. Sin embargo, Armin, dueño de Puma, acabó contactando en secreto con la estrella brasileña y le entregó 25 000 dólares más otros 100 000 por los siguientes cuatro años de patrocinio, además de un 10 por ciento de las ventas de todas las botas Puma con su nombre.

Actualmente, en Herzogenaurach se han disuelto en gran medida las diferencias entre ambos bandos. Pero muchos de los habitantes de este pueblecito bávaro continúan obsesionados con los hermanos Dassler y mantienen sus lealtades de forma inflexible, como Capuletos y Montescos salidos de la pluma de Shakespeare; o como parlamentarios de derechas y de izquierdas.

Si os decidís a visitar este lugar dividido en dos, os recomiendo visitar un museo dedicado a los hermanos Dassler en el que podéis contemplar una máquina impulsada a bicicleta que utilizaban en la fábrica para hacer funcionar la cortadora de cuero. Un invento estrambótico para un pueblo no menos estrambótico. Un museo que, en aras de sus orígenes netamente mercantilistas, debería emitir cada hora aquel encolerizado monólogo que pronunciaba Arthur Jensen en *Network* (1976), una película dirigida por Sidney Lumet que ponía en solfa la televisión y el capitalismo.

REPÚBLICA DE NAURU, LA ISLA DE LOS RICACHONES OBESOS

La República de Nauru, una diminuta isla del Pacífico, es uno de los países más pequeños del mundo, así que también puede incluirse dentro del apartado de micronaciones. Pero Nauru tiene otras peculiaridades que la hacen merecedora de otro puesto aquí, entre los sitios construidos con la argamasa del dinero. En este caso, dinero mafioso.

Los habitantes de Nauru, hasta hace poco, vivían de vender guano de aves, porque de él se extraen los fosfatos. Pero lo más llamativo de la población de Nauru es que, entre el 78 y el 94 por ciento de su población, son obesos (para que os hagáis una idea, un país de obesos como Estados Unidos tiene un porcentaje del 65 por ciento). Es decir, que estamos en el país con más obesos del mundo. De media, los hombres adultos ingieren 7500 calorías diarias y las mujeres adultas, 5000 calorías. Como consecuencia de ello, alrededor del 30 por ciento de la población de Nauru sufre diabetes tipo II, así como altos índices de hipertensión y arteriosclerosis.

A causa de este estilo de vida tan poco saludable, la esperanza de vida es de 58 años en los hombres y de 65 en las mujeres. La razón es la simple moda: el exceso de peso es signo de riqueza y poder. Además, debido al tipo de suelo de la isla, apenas puede implantarse la agricultura y la mayoría de la comida que ingieren es de importación y muy barata, sobre todo carne enlatada, es decir, Spam (*spiced ham*). Por cierto, actualmente llamamos *spam* al correo basura debido a un *sketch* del grupo cómico británico Monty Python en el que una pareja descubre que en el menú de una cafetería solo se pueden pedir diversas combinaciones de Spam. En otras palabras, si para vosotros fue menos traumática la visita al proctólogo que la última vez que hicisteis una dieta hipocalórica, entonces vuestro lugar es Nauru.

Los aproximadamente 14 000 habitantes de Nauru tienen que vivir en este atolón de forma oval de solo 21 kilómetros cuadrados, así que tampoco

tienen mucho espacio para sus michelines. Y el dinero que hubo durante unos años en la isla también debió de ocupar su sitio.

Nauru es la isla independiente más pequeña del mundo. Perteneció a Alemania durante el siglo XIX, luego fue ocupada por los japoneses en la Segunda Guerra Mundial, y finalmente consiguió la independencia en 1968, tras ser administrada por las Naciones Unidas. Pero una vez agotada su principal fuente de financiación, los fosfatos, en 1990 se convirtió en un paraíso fiscal para blanquear dinero, sobre todo procedente de las mafias rusas, que trasladaron alrededor de 70 000 millones de dólares en activos, según una estimación del Banco Central de la Federación Rusa. Por aquel entonces, cualquier persona del mundo podía abrir una cuenta menor de 25 000 dólares sin tan siquiera visitar la isla o tener algún registro de su identidad.

En la actualidad, Nauru está pleiteando contra los Estados Unidos sobre un acuerdo incumplido por estos en el que se ofrecían a Nauru 1000 millones de dólares para la recuperación económica de la isla. A cambio de esta partida de dinero, Nauru debía promulgar una legislación que limitara la eficacia del lavado de dinero y la evasión fiscal, así como establecer una embajada de Nauru en la República Popular China (en realidad una tapadera bajo control de los Estados Unidos) para ayudar a la deserción de científicos y funcionarios norcoreanos a fin de boicotear el programa nuclear de Pionyang.

En la actualidad, el Banco Nacional de Nauru está en situación de quiebra y es insolvente. La tasa de paro del país se estima en el 90 por ciento. Y los habitantes de Nauru siguen siendo los más gorditos del mundo gracias fundamentalmente al correo basura…, digo, el Spam.

Cavite, una Zona de Procesamiento de Exportaciones

El consumo desaforado también es capaz de concebir nuevos mundos regidos por reglas que, desde la comodidad de nuestro sofá, parecen haber sido inventadas por un escritor de novelas distópicas muy imaginativo, pero que existen gracias a nosotros, gracias a nuestra falta de imaginación a la hora de comprar las mismas cosas en los mismos sitios.

Es de nuevo la periodista e investigadora Naomi Klein quien nos pone sobre aviso de estas nuevas geografías surgidas de las grandes fortunas de las multinacionales. Son las denominadas zonas de libre comercio, lugares situados en Indonesia, China, México o Vietnam donde se abren zonas de

procesamiento de exportaciones, los verdaderos fabricantes de ropa, electrónica o juguetes que todos nosotros consumimos; también existen áreas de libre comercio en lugares más próximos al primer mundo, como las tiendas de los aeropuertos o los bancos de las Islas Caimán.

Sin embargo, las Zonas de Procesamiento de Exportaciones (ZPE) siguen la misma filosofía, pero no se limitan a almacenar, sino también a fabricar. Lugares exentos del pago de gravámenes de importación y exportación que se fomentaron sobre todo a partir de 1964 como método para permitir el desarrollo económico del tercer mundo.

En la zona de procesamiento de Cavite, en Rosario, a 150 kilómetros al sur de Manila, es donde acabó Klein durante una semana de principios de 1997 en su labor de investigación, y lo que allí encontró solo puede recibir el calificativo de dantesco. Desde lejos es la mayor zona de libre comercio de Filipinas, un sector industrial amurallado de 275 hectáreas que acoge a 207 fábricas donde se producen exclusivamente artículos para ser exportados.

Y es que en estos lugares, las fábricas no tienen logotipos en sus fachadas, como si estuvieran a salvo del consumismo que a nosotros nos obliga a adquirir los productos que aquí se confeccionan en serie. Porque Cavite es un sitio dedicado únicamente al trabajo, como si fuera una prisión o una gigantesca galera en la que resuena acelerado y ensordecedor el *tam-tam*. Como un pequeño país dentro de otro. Un país que, a tenor de la gran presencia de guardias armados, parece un Estado militar, aunque en realidad sea una zona regida por una economía libre de impuestos, independiente de los Gobiernos municipal y provincial. Un mundo proletario en el que las jornadas se alargan hasta 14 horas y los salarios están por debajo del nivel de supervivencia.

Un mal sueño donde las normas se cumplen a rajatabla. Donde los lavabos están cerrados excepto en los dos descansos de 15 minutos de que dispone el trabajador. Donde está prohibido hablar mientras se trabaja, incluso sonreír. Donde se puede leer un cartel en letras mayúsculas rojas que reza: NO ESCUCHES A LOS AGITADORES NI A LOS REVOLTOSOS.

Donde las horas extraordinarias se pueden llegar a pagar con donuts y bolígrafos, como sucede en una fábrica de pantallas de ordenador IBM. Negarse a hacer horas extraordinarias puede conllevar el despido inmediato, sin mayor explicación. Unas horas extras que superan todos los límites, como le sucedió a Carmelita Alonzo, que es conocida por haber muerto «por trabajar demasiado» mientras cosía ropa para The Gap y Liz Claiborne, que encadenó demasiados turnos nocturnos por obligación hasta fallecer el 8 de marzo de 1997, el Día Internacional de la Mujer.

Donde la mayoría de las trabajadoras son mujeres solteras con edades comprendidas entre los 17 y los 25 años, como las que se dedican a fabricar unidades de CD-ROM para ordenadores ASTEC, Apple e IBM y temen que las sustancias químicas con las que trabajan las vuelvan infértiles. Aunque,

irónicamente, esta infertilidad puede resultar positiva, porque los patronos jamás contratan a mujeres embarazadas o despiden y maltratan a las que se quedan embarazadas una vez contratadas (las empleadas suelen tener contratos de 28 días, el tiempo normal del periodo menstrual, para poderlas despedir fácilmente si ese mes no han tenido la regla). Chicas esclavas que ensamblan unidades electrónicas de alta tecnología, pero que no tienen ni idea de usar un ordenador. En definitiva, un mal sueño donde la mayoría cobra un sueldo inferior a un dólar diario; una miseria que sin embargo resulta un dispendio comparado con el nivel salarial de las ZPE chinas.

EPICENTRO OBAMA

Otros lugares aparentemente normales, de pronto, pueden adquirir la resonancia de los lugares más aristocráticos, influyentes y poderosos. Como si hubieran sido víctimas de un huracán que, a su paso, hubiese arrojado millones de dólares en forma de billetes revoloteantes, como pájaros despavoridos. El epicentro de uno de estos últimos huracanes tuvo lugar en Chicago a raíz de la llegada a la presidencia de Barack Obama.

Para observar los efectos de este huracán de influencia deberéis viajar al exclusivo barrio de Hyde Park, en Chicago, hasta el número 5040 de la avenida de South Greenwood, a pocos pasos de la Universidad de Chicago y del parque Washington. A solo 10 minutos de coche también podréis visitar el centro del distrito financiero, y un poco más allá contemplar la belleza del lago Michigan. ¿Pero qué hay exactamente en el 5040 de la avenida de Sout Greenwood. Una simple casa. Tal vez la casa más exclusiva del planeta. En apariencia es una casa normal, lujosa pero normal si nos movemos en estándares de excelencia: una construcción de principios del siglo XX con 17 habitaciones, tres cuartos de baño completos y dos lavabos repartidos en tres pisos que, en conjunto, alcanzan los 550 metros de cuadrados. La parcela solo tiene 1000 metros cuadrados, y las instalaciones precisan una buena reforma. Pero lo realmente interesante de esta mansión (a pesar de que conserva unas vidrieras de principios del siglo XX) está en el cuarto de juegos de la tercera planta. Desde allí, a través de una ventana, se puede ver la casa del vecino. Una casa similar, de ladrillo rojo de estilo victoriano. La casa que adquirió la familia Obama en 2005 por 1,65 millones de dólares.

Convertirte en vecino del dirigente del país más poderoso del mundo tiene sus ventajas y así lo han entendido los interesados en la compra de esta mansión desde que sus vecinos la pusieron en venta recientemente. El precio debe de ser astronómico, aunque los dueños, Bill y Jacky Grinshaw, no han

querido revelarlo públicamente, según indicó Matt Garrison, el agente inmobiliario encargado de su venta, al *New York Times*, pero podemos tener una ligera sospecha si tenemos en cuenta que otras propiedades más alejadas se han llegado a vender por entre 1 millón y 2,5 millones de dólares.

Adquirir la mansión, sin embargo, no es nada fácil, pues los interesados deben ser sometidos a un riguroso examen y precisan el visto bueno del servicio secreto. La ventaja de superar estas pruebas es que entonces podrás residir en uno de los lugares más seguros del país, donde las calles adyacentes están continuamente vigiladas por el servicio secreto y la policía y la entrada a la zona está restringida a los residentes.

El dueño de esta mansión privilegiada, un profesor de Ciencias Políticas de 71 años del prestigioso Instituto Tecnológico de Illinois, adquirió el inmueble en 1973 por 35 000 dólares de la época. Ahora, gracias al epicentro Obama y en medio de una crisis del ladrillo a nivel global, los Grinshaw van a rentabilizar como nadie aquella decisión, porque así de caprichosos pueden ser el poder y sus efectos.

ISLAS PARADISÍACAS EN VENTA

Gracias al poder pecuniario también se pueden generar lugares aristocráticos, como Ghost Island. Situada en el archipiélago de las Caimán, esta isla secreta es el lugar donde muchos ricos y famosos se retiran para siempre del mundo oficial, simulando para ello su propia muerte. Ghost Island no figura en ningún mapa, solo en la novela *13,99 euros*, de Frédéric Beigbeder. Allí, los días transcurren envueltos en una calma chicha perpetua, sin otra cosa que hacer que mirar el cielo y el mar.

Allí también viven famosos como Elvis Presley, Kurt Cobain, Jimi Hendrix, John Fitzgerald Kennedy, Marilyn Monroe o Charles Bukowski. Otros famosos se han hecho sustituir por actores con sus mismas caras en el mundo real, como Paul McCartney o Salman Rushdie. La isla se financia con los intereses de los capitales invertidos por sus habitantes. Un equipo de médicos expertos en la ciencia de la longevidad prolonga la esperanza de vida de los isleños hasta los 120 años.

Pero este es un lugar inventado. Su equivalente real posiblemente sea Dubái o Las Vegas: ambos lugares han crecido y prosperado gracias a su oferta de placeres prohibidos o ilegales en otras zonas colindantes de la región.

Porque Ghost Island solo existe en el territorio de la imaginación, como la isla telúrica de los *Perdidos* del vuelo 815 de Oceanic Airlines. Pero la

realidad supera la imaginación. Los ricos y famosos llevan años adquiriendo sus propias islas, aunque no finjan su muerte para escapar de los *paparazzi* (incluso, como sucede en *La isla de los famosos*, se exponen al medio público, aunque también es cierto que son famosos venidos a menos).

En diversos sectores de la Tierra se localizan islas pequeñas, diminutas, casi manchas en las que el común de los mortales no repara, que sin embargo son puestas a la venta por agencias inmobiliarias. Islas por precios módicos (si los comparamos con un inmueble en el centro de alguna capital) para aspirantes a robinsones.

Como una isla circular del golfo de Corinto, a medio camino entre la península del Peloponeso y la Grecia continental, repleta de pinos y olivos y con una mediterránea playa. Es la isla de Athanasios, en Grecia, y se vende a 1 200 000 euros.

Rodeada de bosques y volcanes cubiertos de nieve, otra isla próxima al lago Calafquen, isla Paraíso, a unos 700 kilómetros de Santiago, Chile, se vende a 800 000 euros. Y en el precio incluyen una casa de dos plantas.

La paradisíaca Vatu Vara Island, en Fiyi, es vecina de la isla de Mel Gibson, y también de la isla donde se rodó la película *Náufrago*, en la que Tom Hanks hablaba con una pelota y hacía el indio cuando lograba encender un fuego. Según la agencia marbellí que la incluye en su catálogo, Vatu Vara Island es la isla más cara del mundo.

El archipiélago de Rangitoto, a treinta minutos en helicóptero de Nelson y Wellington, en Nueva Zelanda, alberga Puangiangi, una de las pocas islas de la zona que puede comprarse: 2 810 366 euros.

Si lo que os gusta son los ambientes carcelarios, nada como hacerse con la única isla de la bahía de San Francisco que no pertenece al Gobierno, Red Rock Island, una roca a salto de piedra de la civilización que, además, es vecina de la famosa Alcatraz: 14 500 000 euros.

La isla Porcada, en Panamá, se puede adquirir por 3 298 708 euros, y en el precio se incluyen más de 400 hectáreas de terreno, una granja, una casa residencial de dos plantas y tres construcciones para servicio, además de una valla electrificada alimentada por energía solar.

Los aficionados a James Bond deberán desembolsar 2 228 500 euros para entrar a vivir en Bird Island, en Trinidad y Tobago, porque el creador literario de 007, Ian Fleming, fue el anterior dueño de la isla y dice que escribió allí algunos de los volúmenes de la saga.

Y así podría seguir indefinidamente, enumerando islas, como Laguna Azul u Ola Blanca, en Belice; White Island, en Granada, o Cerralvo Island, en México, una isla descomunal de más de 142 kilómetros cuadrados.

En definitiva, microcosmos de alta alcurnia, trozos de tierra lejos de todo, desvinculados por completo de las sociedades, sin puentes, sin caminos, extramuros de la civilización, como si sus residentes vivieran en otros

planetas, en otras galaxias muy muy lejanas. Los paraísos arcádicos están a la venta. Y están llenas de ricos y famosos adictos al bronceado y a la silicona.

THE WORLD

Pero ¿por qué limitarse a una isla? ¿Por qué no una colección de islas? Eso es lo que proponen en Dubái, sin duda el paradigma del lujo descontrolado: en 2008, era una de las ciudades del planeta donde se estaban llevando a cabo más obras simultáneamente. Un proyecto hiperbólico que está en construcción y que constituye una réplica geográfica del mundo a solo cuatro kilómetros de la costa de Dubái, entre Burj al Arab y Port Rashid. Un puñado de 300 islas artificiales que, desde un punto de vista cenital, recuerda a la configuración de los cinco continentes, como una reproducción a escala de un mapamundi. Aunque, obviamente, desde las alturas se parece tanto al mapa naíf de un atlas como los campos de cultivo se parecen a un mosaico o a un cobertor de *patchwork*.

Todo el complejo de islas mide nueve kilómetros de largo por seis de ancho; cada isla ocupa un área de entre 2,3 y 8,4 hectáreas y está separada de las islas vecinas por entre 50 y 100 metros de agua. Así pues, si uno tiene el capricho, puede adquirir una isla que dibuje un fragmento de África, o una de tantas piezas del puzle de tierras que forma Rusia. O, para rizar el rizo, nada como irse a vivir a una isla que desde las alturas representa alguna otra isla en el dibujo del mundo. Estoy convencido de que hay algún complejo freudiano para explicar eso.

A pesar de los precios (de 11 a 33 millones de euros) y del aroma hortera que desprende todo el conjunto, el llamado The World (claro) ya ha vendido casi la mitad de la superficie que ofrece. Australia ya está en manos de un consorcio de Kuwait, y dicen que Rod Stewart ya se ha hecho con Gran Bretaña. El campeón de Fórmula 1 Michael Schumacher fue uno de los primeros compradores. Pero olvidaos de adquirir Israel o Palestina, porque fueron excluidas por cuestiones de diseño.

Las islas están rodeadas de un rompeolas ovalado, para bloquear las olas de más de tres metros, y contarán con residencias de lujo, centros comerciales, *spas* y todo lo que un rico necesita para ser feliz. Las islas se dividen en cuatro categorías: casas privadas, casas de descanso o vacacionales, *resorts* e islas de comunidad. Si no podéis comprar el mundo, al menos podrás comprar The World (léase con esas carcajadas de opereta tan propias de los malvados de las películas de serie B).

Así de megalómana es Dubái, pero las ambiciones del jeque Mohamed

están lejos de colmarse. El hotel más alto del mundo cuando se construyó (313 metros), el Burj al Arab, se levantó sobre una isla artificial, y posee 202 suites, la más pequeña de las cuales tiene 167 metros cuadrados. Uno de los centros comerciales más grandes del mundo también se construyó aquí: el Dubai Mall tiene más de 500 000 metros cuadrados de espacio interior y más de 1 000 000 de metros cuadrados en total. Dispone de acuario, pista de patinaje y parque temático de Sega. En 2009, en su interior se abrió la tienda de dulces más grande del mundo.

Y ya se está construyendo un parque temático el doble de grande que Disney World en Florida: Dubailand. Se espera que la construcción del proyecto termine entre 2015 y 2018. Estará compuesto por mundos o zonas: Attractions & Experience World (44 millones de metros cuadrados), Retail and Entertainment World (14 millones de metros cuadrados), Themed Leisure and Vacation World (95 millones de metros cuadrados), Eco-Tourism World (245 millones de metros cuadrados), Sports and Outdoor World (63 millones de metros cuadrados) y Downtown (dos millones de metros cuadrados).

UN HOTEL SOBRE EL MAR, OTRO BAJO EL MAR Y OTRO EN EL ESPACIO EXTERIOR

Si preferís vivir en una isla pero sin isla, es decir, sin tener tierra bajo vuestros pies, entonces nada mejor que levantar un lujoso hotel en el mar. Mejor aún: un hotel flotante con forma de pirámide maya. La empresa sueca Oceanic-Creations se ha atrevido a edificarlo en Cancún, en la península de Yucatán, convirtiéndose así en el primer hotel flotante del Caribe. Se llama, como no podría ser de otra manera, The Maya-Pyramid Hotel.

La estructura del hotel reproducirá dos pirámides mayas que se sostendrán sin cimientos en el fondo marino, empleando para ello el ensamblaje de cascos navales. Contará con 452 habitaciones de alto *standing*, 14 suites (ocho presidenciales, cuatro reales y dos privadas), restaurantes, casinos, cines, centros de estética, acuario y toda clase de tiendas caras en las que gastar montañas de dinero. El material con el que se está construyendo el complejo hotelero es todo un misterio (cosas del espionaje industrial), pero se conoce que ha sido desarrollado específicamente por la Marina sueca para sobrevivir a toda suerte de condiciones climáticas, desde el frío polar hasta el calor más sofocante, pasando por *tsunamis* (aunque en el Caribe no se producen con frecuencia: solo 10 en los últimos 500 años).

Este misterioso material dicen que será ocho veces más ligero que el acero pero seis veces más resistente y, por si fuera poco, netamente ecológico.

Echando un vistazo a las fotos artísticas del hotel, y después de leer las informaciones sobre las características de su estructura, empiezo a pensar que esta pirámide maya podría ser una nave espacial, como las pirámides tecnoegipcias que aparecen en *Stargate*.

Si en vez de la superficie del mar preferís el fondo, entonces vuestro lugar es Hidrópolis, un hotel dubaití donde podemos dormir bajo el mar, rodeados de peces y otras criaturas acuáticas, así como de brillantes jardines de coral.

Y es que Hidrópolis es el hotel submarino más ambicioso del planeta, impulsado y financiado por el arquitecto alemán Joachim Hauser. La estructura de Hidrópolis será de hormigón, acero y plexiglás. Las 220 suites se hallarán a 20 metros de profundidad y un túnel transparente de 515 metros de largo conectará el hotel con la superficie. La habitación costará 5500 dólares por día. En las Bahamas, en la isla de Eleuthera, se ha abierto también el Poseidon Undersea Resort, de similares características.

Y si el mar no es suficiente, siempre nos quedará el espacio exterior. Instalaciones preparadas para albergar hasta 100 huéspedes pronto estarán en órbita a la Tierra. Imaginad abrir los ojos por la mañana para contemplar el globo azul en el que la humanidad ha nacido y, tras desayunar, empezar a practicar algo de deporte en gravedad cero. O incluso podréis hacer alguna pequeña excursión espacial.

Las corporaciones japonesas Shimizu, Nishimatsu y Obayashi, la WATG y la DASA ya están proponiendo los primeros diseños. El visionario empresario Bob Bigelow, propietario de la cadena de hoteles Budget Suites of America, está colaborando con la NASA para ser el primero en hacer realidad el primer hotel orbital del mundo.

MANNED CLOUD, UN MUNDO FLOTANTE

Si no os convence vivir en el mar ni en la tierra, pero el espacio exterior no os infunde sensación de seguridad, entonces podéis alojaros entre las nubes. Los castillos volantes no existen, y las nubes no son esponjosas masas de espuma en las que uno puede edificar su chalé, pero gracias a Manned Cloud están a punto de existir los primeros cruceros de lujo para surcar el cielo a un ritmo lento y relajante.

Este zepelín no posee las connotaciones funestas del Hindenburg. Más bien es un hotel de lujo, con 20 habitaciones, terrazas, *spa*, restaurante y área de *fitness,* cuya morfología exterior recuerda más bien a un Moby Dick hasta arriba de sedantes. El viaje durará días, pues la velocidad de crucero no

superará los 130 kilómetros por hora, y además de un santuario móvil y aéreo para la relajación, y de contar con las mejores vistas posibles, también será un lugar idóneo para cerrar negocios de altos vueltos, nunca mejor dicho.

Es el último proyecto del visionario francés Jean-Marie Massaud, que ya está en manos de los ingenieros de ONERA (la oficina nacional de estudios e investigación aeroespacial). En menos de cinco años, elevarán el vuelo los primeros. Deberán darse prisa, porque la competencia ya está desarrollando otro zepelín de similares características, el Strato Cruiser, que estará próximamente y que también poseerá mucho *charme*.

Está visto que registrarse en un hotel con alas se pondrá de moda muy pronto. Porque Manned Cloud será algo así como la ciudad inventada que Italo Calvino describe en su libro *La ciudad invisible*: Bauci. Una ciudad de Asia que se sostiene entre las nubes gracias a unos finos pilotes. Una ciudad a la que se sube por una escalerilla y cuyos habitantes rara vez descienden a tierra firme, pues allá arriba tienen todo lo necesario para vivir; se conoce que los baucis poseen una especial relación con la tierra: la odian y la respetan hasta el punto de que evitan todo contacto con ella y, también, la aman de tal modo que no se cansan nunca de contemplarla desde las alturas mediante prismáticos y telescopios que siempre apuntan hacia abajo, hoja a hoja, piedra a piedra, hormiga a hormiga. Contemplando su propia ausencia en el mundo.

QUEENSLAND, VACACIONES PAGADAS A UN PARAÍSO MUY LETAL

Sin embargo, todos estos lugares solo están al alcance de una minoría. Si no disponemos de una cuenta corriente con varios guarismos, ¿qué lugares relacionados con el dinero podemos visitar? Pues lugares como Queensland, en Australia, que nos proporcionará dinero simplemente por habitarlo.

Australia, aunque os resulte imposible de creer, es un país apenas explorado. Incluso hoy, en un mundo globalizado como el nuestro, pocas son las noticias que nos llegan del país de los canguros. Como apunta Bill Bryson en su libro *En las antípodas*, si buscamos la palabra «Australia» en el New York Times Index, descubriremos que apenas se le ha prestado atención al país. Por ejemplo, en 1997 solo se encuentran 20 artículos donde se habla de asuntos esencialmente australianos, sin embargo hay 120 artículos sobre Perú, más de 150 sobre Albania, más de 300 sobre cada una de las dos Coreas y más de 500 sobre Israel. En otras palabras, el interés del *New York Times* a propósito de Australia era equivalente al interés mostrado por Bielorrusia y Burundi.

De Australia a todos nos suena Sídney, sus playas o sus canguros. Pero Australia también posee un gigantesco desierto interior, el llamado *outback*, que esconde todavía muchos secretos incluso para los propios australianos. Por ejemplo, el 80 por ciento de las especies de araña australiana aún son desconocidas para la ciencia, como también lo son un tercio de los insectos. También se estima que en estas inmensas tierras abrasadas por el sol pueden hallarse aún grandes reservas de oro. Por ejemplo, se dice que un tal Harold Bell Lasseter encontró en la década de 1920 una roca de oro macizo de unos 15 kilómetros de longitud, aunque nunca pudo transportarla hasta la civilización.

El *outback* guarda muchas sorpresas porque gran parte de su geografía jamás la ha pisado el ser humano. De todas formas, viajar a Australia en busca de un golpe de suerte como este no es una idea muy razonable, habida cuenta de las escasas probabilidades de éxito. Pero hay una manera de viajar a Queensland ganando dinero sin la necesidad de darse de narices con un monolito de oro macizo.

La Oficina de Turismo de Queensland lanzó esta curiosa campaña promocional a principios de 2009 con el fin de publicitar Australia, esa gran desconocida. Cualquiera puede apuntarse a su oferta. Si eres el escogido, entonces vivirás en un entorno paradisíaco como si fueras un turista remunerado. Seis meses de vacaciones a cambio de 100 000 dólares. Al parecer, Queensland ha registrado una caída alarmante de turistas, así que están dispuestos a pagarnos por ir a verles y que publicitemos la isla de Hamilton, la Gran Barrera de Coral y las playas tropicales a través de un blog, YouTube o las redes sociales. No es lo mismo que encontrar oro en el *outback*, pero se le parece. Y además es mucho menos sacrificado.

El éxito de la convocatoria fue tal que en pocos días el formulario permaneció inaccesible por el exceso de gente que trataba de acceder a él, colapsando el servidor donde estaba alojado. En las primeras 24 horas, la Oficina de Turismo de Queensland informó de que habían visitado el formulario más de 200 000 personas.

Pero alerta: Queensland también guarda algunos secretos que la Oficina de Turismo no ha aireado. Aunque lo verdaderamente peligroso de Australia es que uno se extravíe en el *outback*, en las playas del trópico hay más cosas que pueden matarte que en toda Australia. En la temporada en la que las medusas cofre se acercan a la costa a criar, de octubre a mayo, nadie se mete en el agua de la playa. A no ser que uno busque una muerte instantánea, como la de Will Smith en *Siete almas*. Las medusas cofre, conocidas en Queensland como «aguijones marinos», son capaces de proporcionarte una agonía cósmicamente inimaginable. El dolor más profundo e intenso que seas capaz de concebir, a años luz de cualquier intervención odontológica, muy lejos de una piedra en el riñón, más allá de una puñalada en la pierna.

Y también, aunque no te metas en el agua, debes tener cuidado cuando pasees por la arena de playa. Si recoges una preciosa caracola como recuerdo, es posible que dentro se esconda un animalito esperando precisamente la cercanía de una mano humana para picarla con saña. Y si huyes (y esto es lo más asombroso), la caracola te perseguirá, como en las peores pesadillas. Así es Queensland a veces: un lugar idílicamente mortal.

También hay otro factor que tener en cuenta, denunciado por el científico y ecologista más célebre del país, Tim Flannery, en su libro *Aquí en la Tierra*: durante décadas, la extracción de plomo, cobre, plata y cinc de las minas de Mount Isa, localidad de Queensland situada al sur del golfo de Carpentaria, ha dado lugar a una gran cantidad de emisiones de elementos tóxicos. Solo en los años 2005 y 2006 se estima que se liberaron a la atmósfera unos 400 000 kilos de plomo, 470 000 de cobre, 4800 de cadmio y 520 000 de cinc. Los análisis de sangre de 400 niños llevados a cabo por el Departamento de Sanidad de Queensland han revelado que 45 de ellos presentaban niveles peligrosos de plomo y otros diez metales en su cuerpo, lo que ha llevado a que la compañía minera responsable de la explotación, Xstrata, reciba ya las primeras demandas.

Con todo, en mayo de 2009, un sonriente británico fue anunciado como el ganador definitivo del «mejor trabajo del mundo». Ben Southall, de 34 años, que hasta entonces trabajaba en una fundación benéfica, se impuso entre los más de 35 000 candidatos. Aparte de su suntuoso salario, Southall vivirá sin gastos en una casa en la playa con tres dormitorios, piscina y un carrito de golf para poder recorrer la isla de Hamilton. Le deseo mucha, mucha suerte.

DONATIVOS EXTRAÑAMENTE ALTRUISTAS

Hay lugares que están relacionados con el poder del dinero solo por un corto espacio de tiempo. Lugares en los que parece haber caído una lluvia de billetes de un dólar, como si al visitarlos os tocase un buen premio en la tómbola. Son lugares que se vuelven pecuniarios gracias a la intervención de alguna mano desconocida. Me refiero a los lugares donde se depositan, sin razón aparente, grandes sumas de dinero.

Buceando en las noticias, encontramos más de una que hace referencia a estos filántropos desquiciados que, como el calvo de la Lotería, soplan y le dan al ambiente un aire fuertemente capitalista. El más llamativo de estos especímenes es uno que corría no hace mucho por Japón. El misterioso benefactor del retrete.

Desde principios de 2007, un hombre de identidad desconocida se había

dedicado durante semanas a depositar billetes de 10 000 yenes en los servicios públicos para hombres de todo el país. Se habían hallado estos sobres repletos de billetes en 18 de las 47 provincias de Japón, desde Sapporo, al norte, hasta la isla de Okinawa, a miles de kilómetros al sur, convirtiendo la historia del benefactor ignoto en un acontecimiento tan trascendente para los japoneses que hasta el *Yomiuri* y el *Asahi*, los dos diarios de mayor tirada, habían publicado mapas donde se indicaban los lugares en los se habían hallado estas muestras de altruismo exacerbado, a la manera de mapas del tesoro. Todos estos sobres de dinero, además, invariablemente llevaban escritos en el anverso un carácter chino que en japonés se leía como *hosha* y que significaba «en agradecimiento». Otras veces, el mensaje estaba escrito en un papel guardado en el interior del sobre, un papel tradicional *washi* escrito con pincel, en el que se leían mensajes referidos, directa o indirectamente, al uso que el donante esperaba que se le diera a su donación. «Para finalidades ascéticas», por ejemplo. O «a tu buena persona, que ha entrado aquí hoy». Si un día paseáis por Japón y sufrís un apretón, quizá tengáis la fortuna de encontrar uno de estos lugares de dinero alojados en el interior de los servicios públicos.

La dinámica psicológica implícita en estos donativos parece ser la misma que guiaba a los protagonistas de la película *Cadena de favores*, en la que una persona debía hacer de forma altruista un favor a otras tres a cambio solo de que cada una de esas tres hiciera favores altruistas a su vez a otras tres, y así sucesivamente. Finalmente, el mundo sería, en teoría, un lugar más feliz. Aunque en el caso del altruista anónimo de Japón sus actos están dirigidos solo a hombres, pues los servicios públicos son masculinos. Y los hombres japoneses no parecen ser muy receptivos a los regalos. Se caracterizan por ser tan honrados que 400 de estos sobres llenos de dinero ya han sido entregados a la policía por los ocasionales afortunados. Solo puedo imaginar Japón como un lugar donde esto pueda ocurrir de este modo.

De todas maneras, aunque el japonés medio decida devolver su regalo, es posible que de igual forma el altruista anónimo esté contribuyendo al bienestar no solo del que encuentra el sobre con el dinero, sino también de la gente que más tarde se relacionará con el agraciado. Diversos experimentos psicológicos demuestran que nuestro estado de ánimo influye en nuestra percepción de los demás y en las valoraciones que hacemos de ellos. Si el que encuentra el sobre se siente afortunado por un día, es más que probable que trate con mayor benevolencia a quienes se crucen en su camino, en una especie de «cadena de favores» inconsciente, tal como lo explica el profesor de arqueología de la Universidad de Reading Steven Mithen en su libro *Los neandertales cantaban rap*, donde analiza los experimentos al respecto llevados a cabo en la década de 1970 por la psicóloga Alice Isen.

Como antes os decía, resulta más improbable que el ciudadano medio

que viva fuera de Japón devuelva un sobre lleno de dinero encontrado en un lavabo público. Así que no tenemos constancia de que esta actividad se haya reproducido en otros lugares fuera de las fronteras niponas. Buceando en la hemeroteca de mi memoria, recuerdo vagamente la noticia de un hombre que en varias ocasiones había detenido su coche en un semáforo de Londres, había bajado la ventanilla tintada de negro y había soltado fajos de libras. Mientras el coche escapaba del lugar, los transeúntes se habían lanzado como depredadores hambrientos sobre los billetes. Aparte de este caso, no conozco ninguno más relevante relacionado con grandes donaciones indiscriminadas de dinero.

FREEDOM SHIP, EL HERMANO MAYOR DEL TITANIC

Los barcos y la vida en alta mar siempre han ejercido una gran atracción en la gente. Ahí tenemos el éxito de los cruceros, que ya no solo son embarcaciones-féretro para septuagenarios que celebran sus bodas de oro. ¿A quién no le gustaría mudarse a un pequeño camarote donde todo parece miniaturizado y aprovechado al máximo, como sucede en las autocaravanas, para vivir por siempre en el mar, recalando de puerto en puerto, como un perpetuo nómada marino? Vivir como una especie de Kevin Costner en *Waterworld*, pero sin el inconveniente de disimular continuamente la alopecia. Sentir la sal en tu boca y contemplar las estrellas en alta mar, cuando la oscuridad convierte tu barco en una nave espacial que cruza silenciosa la galaxia. Lejos de la contaminación, el estrés y los sospechosos desplazamientos de muebles del vecino de arriba a las tres de la madrugada. O quizá vivir como Julie, la anfitriona de *Vacaciones en el mar*, recibiendo a pasajeros de todas las nacionalidades, amaneciendo en una costa diferente cada mes, buscando incansablemente a un buen cirujano que corrija tu estrabismo.

Mezclemos esa sensación con la visión futurista de Julio Verne en *La isla de Hélice*, una ciudad flotante utópica. Alimentemos con proteínas el Queen Mary hasta que aumente cuatro veces de tamaño o al Voyager of the Seas para que aumente tres. Inyectemos aún más lujo al crucero noruego The World, cuyo precio por camarote es de entre uno y seis millones de euros. Modernicemos al estilo *Star Trek* el buque de madera que Jesús mandó construir a Noé para salvar a los animales del diluvio universal. Agitemos la coctelera y ya lo tenemos. El megalómano proyecto de supercrucero que

Norman Nixon está intentando construir desde hace casi una década, tan gigantesco que puede ostentar el título de lugar. Un lugar móvil.

El tamaño no importa

El tamaño no importa al menos en cuanto a *tsunamis* y vientos huracanados se refiere. Pese a la envergadura hipertrofiada de esta ciudad flotante itinerante para millonarios, sus ingenieros aseguran que viajar en él será como hacerlo siempre sobre una balsa de aceite (un *tsunami* de 25 metros, por ejemplo, solo desplazaría el numantino casco unos dos centímetros). De hecho, tal vez sea este el concepto preeminente del Proyecto Freedom Ship: un lugar para vivir en el que la existencia parece flotar sobre aceite.

Freedom Ship medirá 1370 metros de largo (más que cualquier rascacielos del mundo) y 230 metros de ancho, con una altura de 110 metros. Dicho así puede no resultar demasiado impresionante. Pero lo es. Basta imaginarnos a nosotros mismos corriendo a toda velocidad sobre nuestras piernas, como en una competición de atletismo. Presuponiendo que gozáramos de una forma física solvente que no nos obligara a caer rendidos a los pocos metros, para salvar la cubierta del Freedom Ship de extremo a extremo deberíamos esprintar durante un tiempo no inferior al que tardamos en recorrer quince veces la distancia de un andén del metro. Estoy diciendo que podríamos pasear en línea recta durante casi una hora y no nos caeríamos al mar. Casi una hora andando. Es más de lo que andan al día muchas personas de costumbres sedentarias. Y estoy hablando de solo un nivel del crucero. Freedom Ship contendrá 25. 25 pisos con hogares, bibliotecas, escuelas, hospitales, bancos, hoteles, restaurantes, casinos, oficinas, tiendas, empresas, además de 81 hectáreas de espacios abiertos, campos de golf y parques y paseos que estarán decorados con cascadas, estanques y jardines. Hay muchos pueblos que son más pequeños que Freedom Ship. Y sin duda son mucho menos lujosos y confortables. La capacidad del Freedom Ship también sobrepasa extraordinariamente el censo de muchos pueblos: 100 000 personas, divididos en 40 000 residentes permanentes; 30 000 visitas diarias; 10 000 pasajeros nocturnos en hoteles, y 20 000 de tripulación. Incluso tendrá su propio aeropuerto, en el que podrán aterrizar reactores, aviones y helicópteros, y una línea de ferrocarril, así como un puerto deportivo y un área de estacionamiento de vehículos de los residentes. Contará con 40 generadores que suministrarán energía eléctrica al complejo, y un sistema de ventilación electroestática que proporcionará aire y una planta potabilizadora con la que se intentará cubrir todas las necesidades de agua. Los cortafuegos entre cubiertas serán capaces de contener un incendio durante cuatro horas, convirtiéndolo de hecho en ignífugo. Los 18 000 habitáculos residenciales

tendrán un precio que oscilará entre los 180 000 y los dos millones y medio de dólares. Si sois de familia más pudiente, entonces tal vez prefiráis alojaros en una suite *premium* (dúplex de 450 metros cuadrados, balcones con vistas y decorada con maderas nobles) al módico precio de 44 millones de dólares.

Para que podáis imaginaros mejor las dimensiones del Freedom Ship, el navío más grande fabricado por el ser humano es mayor que el Empire State Building: un superpetrolero llamado Seawise Giant, que cambió varias veces de nombre y que se conocía sobre todo por el apelativo de Jahre Viking, tenía una longitud de 458 metros. Era demasiado grande y profundo para pasar por el canal de Suez, el de Panamá e incluso el de la Mancha. Pues el Freedom Ship, recordemos, tendría 1370 metros, casi el triple. El Titanic solo tenía 260 metros.

La enorme comunidad del Freedom Ship, además, estará programada para desplazarse continuamente alrededor del orbe terráqueo, lento pero inexorable (10 nudos por hora), incluyendo en su ruta las principales ciudades portuarias y completando una vuelta alrededor del mundo cada tres años. Su impulso será generado gracias a 100 motores de 33 000 CV, y sus hélices retráctiles y orientables a 360 grados le otorgarán a este coloso una maniobrabilidad extraordinaria. Como no existen puertos marítimos lo suficientemente grandes para recibir a este monstruo marino, el transporte de pasajeros se realizará por ferri o avión. Aunque si uno no lo desea, no necesitará abandonar jamás esta pequeña ciudad que se pasará un tercio del tiempo navegando hacia un nuevo destino y el resto del tiempo fondeando en alguna costa, sin abandonar nunca aguas internacionales, sin pertenecer jamás a ninguna nación. *Freedomshiplandia*, en ese sentido, recuerda a los superdestructores imperiales que aparecen en *La guerra de las galaxias*, cuyas gigantescas dimensiones le impiden atravesar la atmósfera de un planeta y, por ello, deben construirse en el espacio exterior. Como el Freedom Ship.

Vivir en este leviatanesco complejo marino en perpetuo movimiento también ofrece otras ventajas, además de que cada mañana te levantas contemplando un nuevo horizonte. Al permanecer la mayoría del tiempo en aguas internacionales, sus habitantes se regirán por las mismas leyes marítimas de otros navíos e incluso se espera que sus residentes obtengan neutralidad fiscal. En algún sentido será como vivir en un miniestado independiente. Comercialmente, los productos y servicios que aquí se generen podrán venderse en todos los puntos del planeta libres de impuestos, lo cual provocará tal vez que muchos puertos aguarden la llegada del Freedom Ship con un brillo fenicio en los ojos dispuestos a realizar todo tipo de transacciones comerciales. Por si esto fuera poco, el ojo del Gran Hermano orwelliano garantizará que esta ciudad esté libre de delitos: toda la actividad del crucero será filmada con circuitos cerrados de cámaras las 24 horas al día. Y 2000 agentes, al mando de un exagente del FBI, tendrán capacidad para

enfrentarse a amenazas terroristas externas o al ataque de piratas. Si infringís la ley, acabaréis con vuestros huesos en el calabozo de a bordo, no lo dudéis.

El Freedom Ship sería algo así como un paraíso fiscal para ricos y famosos. Las islas paradisíacas, en comparación, han quedado anticuadas: más bien se asemejaría a la isla flotante de la mitología celta llamada Tir N'an Og (Isla de la Juventud), que aparecía imprevisiblemente en cualquier punto de la costa irlandesa de vez en cuando y cuya leyenda cuenta que si consigues alcanzar su orilla, entonces obtendrás la vida eterna. Pero tal vez no habría que comparar este proyecto con una isla, aunque sea mágica. El Freedom Ship, conceptualmente, posee más similitudes con la primera nave espacial generacional de la historia, pilotada por una élite financiera y social que tendrá la posibilidad de abandonar el inestable planeta Tierra en busca de finisterres más halagüeños. Incluso se teoriza que Freedom Ship podría asumir algún día el papel de arca de Noé para millonarios, pues todos ellos podrían sobrevivir a posibles catástrofes naturales, como el crecimiento de las aguas por el cambio climático, que se estima que amenaza a 21 de las grandes ciudades del mundo. Esta idea nos remite al escenario posapocalíptico de Kevin Costner en *Waterworld*, pero aquí los supervivientes tendrán la billetera muy abultada y posiblemente hablarán ese empalagoso dialecto que solo los pijos de pura cepa saben articular, «qué fuerte, tía».

Norman Nixon, ¿visionario o mercachifle?

Actualmente las técnicas de ingeniería naval son insuficientes para la construcción de una ciudad flotante de tres millones de toneladas como la que propone Norman Nixon, director de Freedom Ship International. Por ejemplo, los superpetroleros no pueden aumentar de tamaño a causa del peso que ello representaría para toda la estructura, sobre todo en condiciones climáticas adversas. Sin embargo, a pesar de que la construcción lleva anunciándose desde 1999 y que ya se ha pospuesto el inicio de la primera fase de construcción en diversas ocasiones, Norman Nixon garantiza la viabilidad del proyecto y manifiesta que sus cualificados ingenieros tienen la intención de emplear una técnica que se usa en la construcción de barcazas, lo cual reduciría la tensión de las miles de toneladas de la estructura. No en vano, la suma que Norman Nixon pretende invertir en el proyecto se estima en alrededor de 11 000 millones de dólares.

Igualmente, el proyecto parece arrastrar una gran carga especulativa. ¿Quizá solo está tanteando el mercado en busca de inversores? Según Nixon, «es una oportunidad para crear la primera comunidad ideal del mundo». Las últimas noticias indican que más de 15 000 personas iban a empezar a trabajar

en la primera fase de construcción del Freedom Ship en turnos de ocho horas diarias, para lo que se tendrá que desplazar un astillero flotante hasta las costas de Honduras o Belice (el lugar con más posibilidades hasta la fecha es la bahía de Trujillo, a 250 kilómetros de Tegucigalpa). Los componentes de la superestructura serán remolcados por separado, y el casco de la nave será ensamblado *in situ*, con una ingeniería similar a la empleada en un aeropuerto flotante de la bahía de Tokio llamado Megafloat Airport, que tiene secciones o cajones de acero flotantes para establecer la base y sobre esta levantar grandes estructuras. Las obras, finalmente, no se iniciaron, y la cosa sigue parada.

Todo es posible si hablamos del visionario Norman Nixon, un millonario hombre de negocios de Florida del que poco se sabe (si «googleamos» por Internet, apenas encontraremos referencias en su propia página web y poco más), alguna foto de sus vacaciones, o pescando con su familia. Ingeniero jubilado, su empresa es especialista en plataformas *offshore* y ha sido responsable de algunas de las mayores refinerías, oleoductos y plantas químicas del mundo. Tras conocer a su actual esposa en Hong Kong, a principios de 1990 entró en contacto con amistades de su esposa preocupadas por los acontecimientos venideros tras la devolución de Hong Kong a la China comunista. Este hecho le hizo plantearse la primera idea de fundar una isla artificial para anclarla en otro lugar lejos de China. La idea, tras el encontronazo con diversas trabas burocráticas que le impedían obtener los permisos y licencias necesarios, evolucionó, hasta fraguarse en 1996 el germen de Freedom Ship.

En la actualidad, el proyecto está paralizado mientras tratan de obtener los fondos suficientes para ponerse a trabajar. Pero la compañía asegura que el itinerario de la isla de metal ya está fijado: cruzará Bahía Laura, en la provincia de Santa Cruz, para luego seguir por Puerto Deseado, Comodoro Rivadavia, Camarones, Rawson, San Antonio Oeste, Punta Alta, Necochea, Mar del Plata y Pinamar. El 8 de febrero se despediría en Buenos Aires de Argentina, abriendo camino hacia Montevideo y Río de Janeiro. Sin duda, las previsiones son muy optimistas por su magnífico grado de precisión. Por si esto fuera poco, Nixon también se presentó como candidato a las elecciones presidenciales estadounidenses de 2008. Vote por Norman Nixon. Pero aquí la previsión falló, como todos sabéis, pues fue Barack Obama el que ocupó la Casa Blanca; lo cual me tranquiliza. ¿Volverá a fallar la previsión de Norman Nixon con su Freedom Ship?

Otro obstáculo que plantea el Proyecto Freedom Ship tiene relación con el continuo avance de la tecnología. La ciudad será construida con toda clase de lujos y avances tecnológicos, sí, pero una vez instalados e izada el ancla, la remodelación de equipos será dificultosa o directamente imposible. Freedom Ship quedará atrapado en el pasado a nivel tecnológico en apenas una década. Sus habitantes podrán adquirir una pantalla plana que haya salido

recientemente al mercado, pero ¿quién les garantiza que podrán gozar de la última tecnología GPS, nuevas antenas, nuevas conexiones a Internet, nuevos conceptos estructurales en cuanto a hábitat, innovaciones profundas en infraestructura y domótica, etcétera? Pocos serán los que quieran adquirir un lugar para vivir tan caro que lenta pero inexorablemente, tal como el Freedom Ship circunnavegará el globo, se volverá cada vez más viejo y anticuado. Y en el caso de que se idee una forma sufragar los costes de mantenimiento de la ciudad y de que esta siempre luzca a la última, ¿quién asumirá los desorbitados gastos? ¿La microeconomía libre de impuestos de Freedom Ship será suficiente? De no ser así, no quiero ni imaginar la línea de ceros (con un uno delante) que supondrán los gastos comunitarios de sus ciudadanos. Todas estas preguntas fundamentales no tienen respuesta en la página oficial de Freedom Ship International.

Pero ¿qué más da? Proyectos aparentemente mucho más imposibles, como algunos de los desmanes arquitectónicos dubaitíes, ya se han hecho realidad. ¿Por qué no podría instalarse un nuevo tipo de vida nómada para una sociedad cosmopolita y ácrata? Según sus promotores, y pese a la crisis en la que está sumido el ladrillo, esta Atlántida de oropel ya ha recibido 3500 reservas de alojamiento, aunque por el momento no se aceptan depósitos ni pagos por adelantado. Parafraseando a la Orquesta Mondragón, *viaje con nosotros*… alrededor del mundo sin moverse de su propia casa.

En cualquier caso, si queréis hospedaros en un hotel gigante en forma de barco sin las dificultades que entraña echarse a la mar, entonces podéis acercaros al Titanic Beach Resort, un hotel que simula ser el Titanic en tierra firme. Está situado en Antalya, Turquía.

Por mi parte, no obstante, creo que me abstengo de embarcarme en esta singladura. Y si en algún momento empiezo a dudar de mi decisión, me basta con recordar las palabras de David Foster Wallace en su corrosivo ensayo periodístico *Algo supuestamente divertido que nunca volveré a hacer*, acerca de unas vacaciones con todos los gastos pagados a bordo de un crucero de lujo, el Zenith. Al parecer, la peor experiencia de su vida.

UN XANADÚ SOBREDIMENSIONADO: EL HEARST CASTLE

Conduzcamos nuestro llamativo Cadillac rosa por la costa montañosa y paradisíaca de California. Recorriendo la costa sur de California uno se cruza con lugares cuyos nombres parecen de broma: Atascadero, Sonora, Gorda

(¿cuál será el gentilicio de los habitantes de Gorda?), Caliente, Morro Bay, Mariposa o Carmel (no confundir con *Camel*), en donde Clint Eastwood fue alcalde durante muchos años.

Tras dejar atrás Morro Bay, llegamos a San Simeón, a medio camino entre Los Ángeles y San Francisco, donde nos topamos también con un lago de nombre anodino: lago López. Desde Santa Bárbara solo se tardan dos horas si se toman las autopistas 101 y 1. Allí no existen esos iconos estéticos propios de las playas de California, léase modelos siliconadas o culturistas exhibicionistas. Este paisaje entronca más bien con la soledad de la costa cantábrica española.

Entonces detengámonos. En la cima de una colina con vistas al océano Pacífico se alza el imponente Hearst Castle, a 1000 metros sobre el nivel del mar. A la residencia solo se puede acceder tras ocho kilómetros de camino serpenteante. Si hay niebla, además, se añade a la construcción un aire fantasmagórico que te invita a imaginar que tras aquellas paredes ha vivido el sosias californiano de Drácula, en vez del magnate de la prensa William Randolph Hearst. Pero si la niebla escampa, se esfumarán también todas las connotaciones tétricas o carpetovetónicas y descubriremos que Drácula ya no vive en Hearst Castle, la mansión que ahora se ha convertido en un parque temático del exceso, en una prolongación disneyniana del poder y el dinero cubierto con pátina *kitsch*. Una especie de Aguja Hueca, aquella caverna natural en la costa rocosa de Étretat, Francia, donde el galante ladrón Arsenio Lupin, el personaje literario de Maurice Leblanc, atesoraba todas las maravillas que iba robando, como el tesoro de los reyes de Francia y el original de la *Gioconda*.

Reservorio de arte ecléctico

George Bernard Shaw ya había manifestado a propósito de aquel paraíso que «es el lugar que Dios habría creado si hubiera tenido tanto dinero como Hearst». Y es que tanto en el exterior como en el interior del Hearst Castle se percibe a la legua un cacofónico mestizaje estético que parece impregnarlo todo: motivos griegos mezclados con motivos egipcios, romanos o medievales. No en vano, su dueño fue uno de tantos coleccionistas adinerados de la América del siglo XIX y principios del XX que construyeron suntuosas casas decoradas con elementos arquitectónicos y arte europeos. Pero el dueño de Hearst Castle lo hizo a lo grande: adquirió la cuarta parte de todas las obras de arte que salieron al mercado. Este despropósito inmobiliario, pues, recuerda a la pirámide de un faraón estadounidense, un rompecabezas cuyas piezas pertenecen a iglesias, palacios, conventos y mansiones señoriales adquiridas en una Europa que aún se recuperaba de la Gran Guerra. Se

exhiben obras de arte en los techos, en las paredes, en las escaleras, en todas partes, incluso en los lavabos. Un *horror vacui* presente en más de 100 habitaciones; 100 expositores de ego. El Hearst Castle cuenta con 56 habitaciones, 61 baños (tiene más baños que habitaciones, yo también me he dado cuenta), 19 salones, hectáreas de jardines interiores y exteriores, piscinas, pistas de tenis, un cine, un aeródromo y el zoológico privado de mayor envergadura del mundo. Una suerte de Neverland, el rancho-parque de atracciones que habitaba Michael Jackson, que también era capaz de almacenar obras de arte tan extravagantes como el esqueleto aquejado del síndrome de Proteo de Joseph Merrick, *El hombre elefante*.

El gérmen de este lugar hay que buscarlo en George Hearst, un acaudalado minero que, en 1865, adquirió 16 000 hectáreas de tierra que incluían los ranchos mexicanos de Piedras Blancas, San Simeón y Santa Rosa. Entonces decidió un día que quería construirse su casa. El hogar definitivo. Un hogar en el que cupieran unas ínfulas propias de un rey. Encomendó la tarea al arquitecto Julia Morgan en 1919, que, por cierto, se convirtió en la primera mujer arquitecto del estado de California. Durante años se empezó a levantar la titánica obra, que constaba de 165 habitaciones y 5 kilómetros cuadrados de jardines y terrazas. Poco después, la casa pasó a manos del único heredero de George Hearst: William Randolph Hearst, que continuó construyendo el palacio hasta 1947. Estamos hablando de una obra que duró más de 100 años, mucho tiempo incluso teniendo en cuenta las consabidos retrasos y moratorias de los obreros de la construcción.

Actualmente, el rancho cubre 1000 kilómetros cuadrados y forma parte del Parque Estatal de San Simeón, en San Luis Obispo. La propiedad está dividida en una casa principal, la Casa Grande, cuyas torres están inspiradas en una catedral española, y tres edificios secundarios. En la Casa Grande podremos encontrar, entre otras cosas, un enorme teatro. La mayor habitación de huéspedes de la Casa Grande se llama Ducal Suite, por su semejanza al Palacio Ducal de Venecia, y consta de sala de estar, dos dormitorios y dos cuartos de baño. Las salas interiores de muchas estancias recuerdan a las de los castillos y palacios medievales europeos. La Asamblea es el nombre de la estancia con más metros cuadrados, que solía ser el lugar de reunión de los huéspedes de los Hearst. Una de las piscinas más impresionantes es la piscina Neptuno, de estilo romano. En 1972 se usó como decorado para el rodaje de *El padrino*, y John F. Kennedy y su esposa pasaron aquí su luna de miel. El servicio de la residencia tiene a su disposición nada menos que 12 habitaciones, 10 baños, una cocina de restaurante con muchos tenedores y otras tantas dependencias.

Hearst apenas tenía conocimientos sobre arte, pero, como millonario que era, consideraba el arte una posesión valiosa que debía exhibir al mundo para afianzar su poder. De modo que, aprovechando la coyuntura de las guerras

que asolaban Europa, mantuvo contactos con Arthur Byne, un arquitecto que se acabó convirtiendo, a sueldo de Hearst, en el ladrón de tesoros más famoso del momento. Byne se encargaba de expoliar artísticamente Europa y trasladar a la residencia de Hearst todas las obras, pieza a pieza. Casi un centenar de artesonados hispanomusulmanes y monasterios enteros fueron desmantelados y transportados piedra a piedra, como por ejemplo el monasterio cisterciense de Santa María, en Segovia. Italia y Grecia aún reclaman a Estados Unidos parte de sus patrimonios saqueados. En el caso de las obras de arte españolas, al parecer no puede haber posibilidad de reclamación, pues no fueron robadas, sino vendidas mediante operaciones económicas legítimas; España (como Italia) necesitaba dinero, y no arte, para salir de la posguerra, y a Hearst le sobraba lo primero y anhelaba lo segundo. Se conoce que los estadounidenses se pirran por la arquitectura europea. Y por esa razón, en las entrañas del Hearst Castle se guardan 25 000 obras de arte. Si Stendhal sufrió una fuerte conmoción al visitar Florencia y toparse con una dosis tan elevada de inspiración artística (lo que con el tiempo se ha venido a llamar precisamente «síndrome de Stendhal»), es probable que si hubiera podido trasponer las puertas del Hearst Castle habría sido víctima de un éxtasis todavía mayor (que daría para acuñar otro síndrome, quizá antónimo, habida cuenta del horrísono gusto con el que todo ese arte disparejo ha sido acumulado sin ninguna regla estética, solo por el mero afán de arramblar cosas). Por ejemplo, Hearst era capaz de usar como mesita para el teléfono un arcón románico. Ordenaba seccionar unos azulejos mudéjares turolenses con tal de que encajaran en el dibujo del suelo. Situaba una estatua egipcia esculpida 3000 años atrás en un rincón de una habitación solo para que el rincón estuviera lleno de *algo*. Si era necesario, Hearst no dudaba en *tunear* o cortar a medida los tesoros patrimoniales que le iban llegando de Europa. Sillas de un coro español reconvertidas en puertas de ascensor y otras yuxtaposiciones aún más sacrílegas. Alfombras persas y tapices góticos situados en uno u otro lugar bajo parámetros estéticos propios de un videoclip de la MTV. Ni Andy Warhol se hubiera atrevido a tanto. Vasos griegos que datan del 700 antes de Cristo, raras alfombras orientales, bajorrelieves, tapices flamencos, toda clase de esculturas de mármol, una biblioteca de más de 4000 volúmenes de libros raros que también alberga 155 piezas de cerámica antigua (la mayoría griegas), bodegas con al menos 7000 botellas de raras cosechas de vino europeo y californiano. Podríais permanecer horas contemplando este palimpsesto estético y nunca acabaríais de descifrar nuevas obras de arte mixturizadas. Mármoles, nenúfares, piscinas de fondo dorado, candelabros de plata y otras tantas antigüedades que, juntas y hacinadas como en un almacén, representaban el paradigma del mal gusto. Algo así como un Ikea dadaísta del arte. Duchamp, a su lado, solo era un aficionado, por mucho que expusiera un urinario a modo de fuente.

Aunque en la web oficial del Hearst Castle se garantice que los miembros del personal son adiestrados en las prácticas de un buen museo acerca del cuidado, el manejo y la preservación de las obras de arte, así como del seguimiento de las normas de control ambiental (incluidas las condiciones climáticas interiores y la gestión integrada de plagas), uno no puede abandonar el hogar de los Hearst sin la sensación de haber asistido a un circo. En ese sentido, su dueño no difería demasiado de lo que hoy es una compradora compulsiva batallando contra otras compradoras compulsivas por un suéter de rebajas. Tengo un conocido con un mínimo sentido del gusto que visitó el Hearst Castle y, tras contemplar todo aquel desaguisado, se giró hacia su acompañante y le dijo:

—¿Ves todos esos tornillos del suelo?

Evidentemente, en el suelo no había tornillos.

—¿Qué? —exclamó su acompañante mirando en derredor sin localizarlos.

—Todos esos tornillos son del señor Hearst. Se le cayeron de la cabeza antes de plantearse la decoración de esta mansión.

—¿Qué tornillos?

—¡Cuidado, no los pises!

—Estás mal de la cabeza —cabeceó su acompañante cuando empezó a pillarle la retranca.

—Me confundes con Hearst.

Si nos mareamos con tanto objeto histórico, también podemos visitar el mayor zoológico privado del mundo: 70 especies de animales, entre los que se encuentran avestruces, búfalos, canguros, llamas, tigres, osos, cebras y monos. Sin embargo, en la actualidad, el zoológico está vacío. Por dificultades en el mantenimiento de esa babilonia animal, a finales de la década de 1930 la fauna fue donada a otros zoológicos públicos. Si los animales no son lo vuestro, entonces nada mejor que zambullirse en el ambiente bucólico de la Explanada del Norte, un amplio espacio abierto usado como paseo alrededor del edificio principal y como conexión con las casas de huéspedes. Allí encontraremos un enorme jardín botánico con toda clase de flores exóticas. Podríais perderos para siempre entre su espesura, como si de pronto hubierais sido engullidos por un bosque.

¿Por qué Hearst quiso ir tan lejos? ¿Para qué construir un lugar tan enorme, tan desproporcionadamente lujoso, tan insultantemente llamativo? Alain de Botton, en su ensayo *Ansiedad por el estatus*, ofrece algunas pistas sobre la razón que lleva a un millonario a no hacer solo ostentación de su cuenta bancaria, sino a continuar engrosándola indefinidamente: el ser humano no quiere dinero para ser rico, sino para que los demás le admiren o para ser más rico que las personas que considera de su misma categoría.

En definitiva, Hearst Castle es un lugar que parece poseer el influjo del

vórtice de un agujero negro que todo lo engulle o el poder imantador de un papel matamoscas que atrae el lujo y el exceso independientemente de su catadura. Un lugar que, actualmente, puede ser visitado como cualquier otro lugar turístico de California. Esto es posible gracias a que en 1957 fue donado por la Hearst Corporation al estado de California y posteriormente se catalogó como edificio histórico nacional. A decir verdad, es uno de los monumentos más visitados de California. Organizan varios *tours* guiados y en varios idiomas. La entrada cuesta 20 dólares. Nueve taquillas alineadas, de las que brotan riadas de turistas atraídos por las riquezas incalculables de la mansión, estarán encantadas de franquearnos el paso en este paraíso del mal gusto que se parece a un museo en el que se ha colado un huracán o en el que han obrado misteriosas fuerzas telequinéticas. Y si os aburrís de caminar entre tanto lujo, no temáis: siempre se incluye la posibilidad de visionar una hagiografía del Hearst Castle en una sala Imax instalada en su interior.

Y si todavía alguien tiene estómago para más, puede probar la sensación de dormir en una de las camas del Hearst Castle. Para celebrar su aniversario, y para recaudar fondos que aseguren el mantenimiento de las 25 000 obras de arte que alberga, se decidió subastar el honor de pasar una noche allí a través del portal eBay de Internet. La subasta se realizó entre el 17 y el 27 de septiembre de 2006, y el que hizo la puja más alta tuvo el honor de pernoctar en la misma suite que un día usó el egomaníaco magnate de la prensa Randolph Hearst. Una oportunidad para evaluar de primera mano la cenutria filosofía de Hearst consistente en creer que más es sinónimo de mejor. Además, el afortunado pudo utilizar su teatro privado para ver la película que más le gustase y también tuvo derecho a usar el helipuerto (si es que disponía de su propio avión, claro). El régimen de alojamiento, no obstante, era de media pensión.

Pero quizá haya alguien que no se conforme con una noche y prefiera pasarse toda la vida tras los muros del Hearst Castle. En ese caso, y también en el caso de que se posea la suficiente solvencia económica y el suficiente grado de mal gusto como para considerar un chiringuito de playa atestado de arte sin ton ni son en un lugar digno para vivir en él, entonces podrá adquirir la vivienda. A finales de 2007, Hearst Castle se puso a la venta. El precio es uno de los más elevados por una vivienda particular de todo el país: 121 millones de dólares, superando los 114 millones de una residencia de diez dormitorios en Montana y los 99 de la residencia del príncipe saudí Bandar bin Sultan, exembajador en Estados Unidos, en Aspen, Colorado. El actual propietario de la residencia, el abogado y financiero Leonard M. Ross, la adquirió en 1976, y ahora la ha puesto a la venta porque quiere «un cambio en su estilo de vida».

Lujo inmobiliario desaforado en el siglo XIX

Casas mutantes como el Hearst Castle son posibles porque nacieron en el intervalo de 1850 y 1900, la que fue llamada la Edad de Oro de Estados Unidos. En aquella época no existía el impuesto sobre la renta (no llegó a aprobarse hasta 1914, declarándose hasta entonces como insconstitucional según el Congreso). De modo que la población del país se multiplicó por tres, la riqueza se multiplicó por 13 y los millonarios pasaron de 20 a más de 40 000.

Por ello, en esta época se pudo construir la casa Biltmore, la casa privada más grande jamás levantada en Estados Unidos. Está en One Lodge Street, en la ciudad de Asheville, en Carolina del Norte, en las colinas de los Apalaches. Construirla costó tanto dinero que incluso triplicó los costes de la torre Eiffel, y también empleó cuatro veces más trabajadores. Su dueño fue George Washington Vanderbilt. Tiene 12 500 metros cuadrados de superficie y 250 habitaciones. Su estilo arquitectónico se inspira en los castillos renacentistas del valle del Loira francés. Tiene su propia iglesia, hoy conocida como la catedral de Todos los Santos. Alrededor de la mansión también se extienden gigantescos jardines de diseño y bosques naturales. Con la intención de que la finca pudiera ser autosuficiente, Vanderbilt mandó instalar granjas de aves de corral y granjas de ganado. Entre los invitados notables de la finca a través de los años destacan el novelista Henry James, Bill Gates, el príncipe de Gales, y los presidentes McKinley, T. Roosevelt, Wilson, Nixon, Carter u Obama. En 1964 fue designado monumento histórico nacional.

En un intento por combatir la depresión económica, Cornelia Stuyvesant de Vanderbilt y su marido, John Cecil Amherst, abrieron Biltmore al público en marzo de 1930. Los miembros de la familia continuaron viviendo allí hasta 1956, cuando se abrió definitivamente al público como casa museo. Los visitantes pueden disfrutar de la piscina cubierta, de la pista de bolos, del gimnasio, de la enorme biblioteca, de salas llenas de obras de arte, así como innovaciones tecnológicas del siglo XIX, tales como ascensores, calefacción, relojes con control centralizado, alarmas de incendio, etcétera. La finca sigue siendo una importante atracción turística en el oeste de Carolina del Norte y cuenta con casi un millón de visitantes al año. Los terrenos y la casa Biltmore han aparecido en películas como *Hannibal* (2001), *Patch Adams* (1998), *Forrest Gump* (1994) o *El último mohicano* (1992).

Sin embargo, recientemente se ha construido la que probablemente sea la residencia privada más cara del mundo, aunque no está en Estados Unidos, sino en Bombay, en la India. La llamada Torre Antilla pertenece al hombre más rico del país, Mukesh Ambani, y su precio es de 1000 millones de dólares. Dispone de 27 pisos, tres helipuertos, garaje para 160 vehículos, piscina, cine, bolera y hasta unos jardines colgantes que imitan a los de

Babilonia. Sin embargo, Mukesh todavía no se ha mudado a su nueva casa: al parecer ha sido construida violando los preceptos de construcción del *vastu shastra* (una especie de *feng shui* indio que obliga a acogerse a determinados diseños y ordenación de la casa para que esté en consonancia con las fuerzas del universo). Qué mala suerte.

«Soap opera» a la Hearst

Los anglosajones denominan *soap opera* al típico culebrón de factura estadounidense, como *Falcon Crest*. *Betty, la Fea*, por ejemplo, también es una *soap opera*. Tras los muros del Hearst Castle también se desarrolló una de las historias más curiosas de la historia de Hollywood, una *soap opera* en toda regla que, plasmada en celuloide, no habría conseguido suspender la incredulidad del espectador. Puede que incluso supere el enrevesamiento de *Falcon Crest* (por cierto, que la mansión donde se rodó *Falcon Crest* también anda por allí cerca, en el valle de Napa, en el 2805 de la carretera de Spring Mountain, St. Helena; y aún recibe una caudalosa remesa anual de turistas en busca del rancio abolengo de los Channing).

Pero antes quiero que conozcáis un poco mejor a William Randolph Hearst. Nació en San Francisco el 29 de abril de 1863 y su vida fue tan excitante que el cineasta Orson Wells se basó en él para crear al protagonista de *Ciudadano Kane*, Charles Foster Kane. ¿Recordáis Xanadú, el caserón en lo alto de la colina que aparecía en la película? En efecto, era el Hearst Castle. ¿Y el trineo de nieve que tenía inscrita la palabra «Rosebud»? Eso, dicen, también procede de la vida de Hearst, pero lo explicaré más adelante.

A los 23 años, Hearst aceptó hacerse cargo de un periódico que su padre había aceptado como pago de una apuesta. Aquel periódico era el *San Francisco Examiner*, y fue el punto de partida de una exitosa carrera ascendente en el mundo de la prensa. En su punto más álgido, Hearst tenía el control de nada menos que 28 periódicos, 18 revistas, diversas cadenas de radio y una productora de cine. Por culpa del afán desmedido de Hearst por acumular poder y vender cada vez más ejemplares, hoy día existen revistas como *Lecturas* o *Semana* y programas de televisión como *Aquí hay tomate*, porque el bueno de Hearst, inspirándose en los trabajos de Joseph Pulitzer (sí, el del premio), fue el inventor del sensacionalismo o prensa amarilla. En sus publicaciones podemos leer por primera vez titulares provocadores, exentos de neutralidad y objetividad periodísticas. Todo un monopolio mediático en el que Hearst manipulaba la información a su antojo, y pobre del que se atreviera a llevarle la contraria. Para mantener su notoriedad periodística se rodeó de los mejores escritores de la época, como Mark Twain, Jack London o Ambrose Bierce.

Hearst era imparable y su influencia salpicó hechos históricos de la talla de la guerra de Cuba de 1898. Según muchos analistas, la creciente escalada de tensión surgida entre España y Estados Unidos a causa de la situación de Cuba, en aquel entonces una colonia española, se vio alimentada por Hearst con el único propósito de vender más periódicos. «Tú pon las fotos, que yo me encargo de poner la guerra», manifestó en una ocasión a un corresponsal que cubría el conflicto. Más tarde, Hearst mantuvo una línea periodística manifiestamente xenófoba, respaldó al Gobierno nazi y allanó el camino para la caza de brujas contra los comunistas. «I make news» («Yo hago las noticias») era una de sus máximas, ya que alteraba y provocaba deliberadamente hechos históricos para que sus rotativas fueran las primeras en imprimirlos. De él se dijo, por ejemplo, que era «la fuerza más poderosa para hacer el mal de nuestra época».

Sin embargo, como productor de cine, a Hearst no le fueron tan bien las cosas a pesar de su debilidad por el *glamour* de las estrellas… y su debilidad, sobre todo, por una actriz de medio pelo llamada Marion Davies, que se convirtió en su amante. A causa de sus servidumbres venéreas se equivocó una y otra vez al tratar de lanzar a la fama a Marion Davies, que no lograba cuajar entre el público. Incluso, por culpa de Davies, casi perdemos a Chaplin. La leyenda negra cuenta que todo ocurrió en una fiesta que Hearst celebraba en su yate. Chaplin, que se pirraba por las jovencitas (Nabokov se inspiró en una de sus relaciones amorosas para escribir *Lolita*), le tiró los trastos a Marion Davies, y entonces Hearst les pilló con las manos en la masa. Hearst perdió el control, se hizo con una pistola y disparó contra Chaplin. Pero falló, y la bala mató al director Thomas H. Ince, que también andaba por allí cerca. Hearst, como gestor universal de la información que trascendía en los medios de comunicación, bloqueó la autopsia del cadáver y manipuló la noticia en sus periódicos, manteniendo los sucesos en secreto durante años.

Y aquí llega la anécdota de «Rosebud». En *Ciudadano Kane* aparecía una actriz que interpretaba a una especie de Marion Davies, pero la mayor indirecta de Welles a Hearst era la palabra que abre la película, «Rosebud». ¿Sabéis a qué se refiere en realidad? Olvidaos de la inscripción del trineo. *Rosebud* significa «capullo de rosa», y así es como Hearst definía en la intimidad a la vagina de Marion Davies. Por supuesto, el poderoso Hearst hizo todo lo posible para impedir que *Ciudadano Kane* saliera a la luz, ofreciendo incluso un millón de dólares a la RKO para destruir todas las copias de la película y quemar el negativo, pero la Gran Depresión había afectado a sus negocios y su influencia ya no era la que fue. *Ciudadano Kane* fue finalmente estrenada en 1941 y, sobre todo por sus innovaciones técnicas y sus novedosos planos, se convirtió, según la crítica, en la mejor película de todos los tiempos (con permiso de Hearst, que falleció en Beverly Hills el 14 de agosto de 1951). El trineo que hacía alusión al sexo de Marion Davies

también se hizo muy famoso: no en vano, se pagaron 60 500 dólares por él en una subasta del Sotheby's en Nueva York en 1982; la máxima puja la hizo el director Steven Spielberg. Tampoco podemos olvidarnos de ese magistral capítulo de *Los Simpson* que homenajea *Ciudadano Kane*, en el que el trineo es un osito de peluche llamado Bobo y Hearst-Kane, el señor Burns.

Existe otra conexión de Hearst con el celuloide, aunque mucho más sutil. Estoy hablando del director, productor y coreógrafo Kenny Ortega (California, 1950), formado nada menos que por Gene Kelly. En 1992, Ortega filmó de la mano de Walt Disney Pictures un largometraje musical basado en la histórica huelga de julio de 1899 de los chicos repartidores de periódicos. Dicha huelga puso en un brete al omnipoderoso Hearst, que vio cómo su influencia mediática dejaba de diseminarse vía periódico a causa de un puñado de chavales que reivindicaban unas condiciones laborales más justas. La película se tituló *La pandilla* (protagonizada por un joven Christian Bale antes de convertirse en la superestrella que es ahora), y si no os suena demasiado es porque la película resultó ser un estrepitoso fracaso. Ortega, sin embargo, no se rindió, y ahora triunfa en todo el mundo con sus películas musicales de *High School Musical*, protagonizadas por unos jóvenes bastante diferentes a los que le plantaban cara a Hearst, aunque me temo que también sumamente reivindicativos: si osas catalogar *High School Musical* de infraproducto comercial, es muy posible que te den con su PlayStation en la cabeza.

Pero la *soap opera* no acaba con el magnate de la prensa. La nieta de William Randolph Hearst, Patricia Hearst, continuó muy dignamente con esta trama llena de vueltas y revueltas. Conocida popularmente como Patty Hearst, nació en San Francisco en 1954, pero no se hizo mundialmente conocida hasta que el 4 de febrero de 1975 fue secuestrada en su apartamento de California por un pequeño grupo terrorista de izquierdas denominado Ejército Simbionés de Liberación (Symbionese Liberation Army o SLA, por sus siglas en inglés).

Patty solo tenía 19 años y estaba prometida con el profesor Steve Wedd. Los secuestradores de marras exigieron a la familia Hearst que se distribuyeran dos millones de dólares en comida a los pobres de la zona de Oakland so pena de ejecutar a Patty. La idea era entregar 70 dólares en comida a cada californiano pobre, un menú compuesto por pavo, dos cajas de zumo de tomate y dos latas de carne, entre otras cosas. La familia, a la que los secuestradores se dirigían con la expresión «insectos fascistas», acató las exigencias en un *show* mediático que fue seguido por millones de personas de todo el país. Pero, aun así, el 5 de abril de 1975 el Ejército Simbionés acabó remitiendo a la prensa una fotografía de Patty en la que aparecía uniformada y armada, anunciando que había decidido unirse al excéntrico grupo terrorista. La fotografía correspondía al atraco de una de las sucursales del banco Hibernia, en San Francisco, banco propiedad de la mejor amiga de Patty. Esa

fotografía de Patty, con un fusil AK-47 en ristre, se hizo famosa a nivel planetario. En el atraco se habían hecho con 10 000 dólares y habían herido a dos guardias. Ni la familia, ni los medios, ni los fascinados telespectadores daban crédito a aquella metamorfosis de la rica heredera de un imperio mediático en una guerrillera del asfalto. Podía especularse con el síndrome de Estocolmo, o quizá con los efectos del amor platónico que Patty sentía hacia el carismático líder simbionés. Pero nadie en realidad supo jamás lo que llevó a Patricia Hearst a convertirse de la noche a la mañana en Tania (sobrenombre que adoptó en honor a una camarada que luchó al lado del Che, en Bolivia), enunciando consignas del tipo «Patria o muerte. Venceremos» o enviando mensajes a radios y periódicos registrados en un magnetofón:

> Mamá, papá, decid a los oprimidos de este país lo que está a punto de hacer el estado corporativo, avisad a los negros y a los pobres de que están a punto de asesinarles hasta el último hombre, mujer y niño. Explicad a la gente que la crisis energética es solo un medio para que la opinión pública apruebe un programa de construcción masiva de centrales nucleares. Decid a la gente que el Estado, con la ayuda de este suministro eléctrico gigantesco, pretende automatizar toda la industria, hasta el punto de que en cinco años solo hará falta una reducida clase de gente que apriete los botones. Padre, explica a la gente que la eliminación de excedentes, la eliminación de gente innecesaria, ya ha comenzado.

Finalmente, en septiembre de 1975, Patty fue arrestada en el apartamento de otro de los militantes del SLA. Durante el juicio se alegó que le habían practicado algún tipo de lavado de cerebro y que también había sufrido un caso extremo de síndrome de Estocolmo: al parecer fue vejada sexualmente, encerrada en una habitación o aleccionada duramente sobre los preceptos del marxismo. Pero el juez la condenó a siete años de cárcel. El juicio tuvo un eco mediático de la envergadura del juicio por asesinato de O. J. Simpson. Tras veintidós meses de reclusión, el presidente Jimmy Carter la indultó. Más tarde, Patty contraería matrimonio con un guardaespaldas y se establecería como simple ama de casa, protegida por sofisticadas medidas de seguridad.

Patty Hearst escribió dos libros. Uno titulado *Her Own Story*, en el que trató de explicar infructuosamente toda la verdad de su secuestro y posterior filiación al Ejército Simbionés de Liberación. En él relataba que se había adscrito a aquel grupo terrorista movida por una mezcla de complacencia hacia sus torturadores, instinto de supervivencia y la convicción moral de que estaba haciendo algo bueno. El segundo libro de Patty fue una novela, *Murder at San Simeon*, donde la protagonista investiga un asesinato perpetrado en los años veinte en Hearst Castle, y en ella aparecen personajes como Charles Chaplin, John Barrymore, Marion Davies y el propio Randolph Hearst. En el ámbito cinematográfico, ha participado en varias producciones y es conocida

su relación profesional con el iconoclasta director John Waters.

La sobrina de Patricia, Amanda, que es una suerte de Paris Hilton más discreta y culta, ejerce como becaria en diversas revistas de su empresa, es modelo y también embajadora de Tommy Hilfiger, el famoso diseñador. Es heredera de una fortuna cifrada en 5600 millones de euros. Junto a la hija de Patricia, Lydia Hearst-Shaw, forma parte del grupo neoyorquino de modelos más *in*. Con ellas podemos estar seguros de que la rocambolesca historia de la dinastía Hearst continuará muy viva, y quizá acabe inspirando a algún cineasta en ciernes para rodar una nueva obra maestra sobre las *celebrities* contemporáneas, Rosebud mediante. Los tabloides sensacionalistas estadounidenses, surgidos originariamente de la mente maquiavélica de William Randolph Hearst, darán buena cuenta de ello.

El lugar aislado culturalmente donde el dinero no vale nada: el Proyecto Venus

Un meme es una unidad de información que se transmite fácilmente de cerebro a cerebro, como la sintonía de un anuncio de televisión, replicándose del mismo modo que lo hacen los genes de nuestro cuerpo. Los memes son genes culturales que utilizan los cerebros para reproducirse y expandirse. El tipo de información o nube de memes a la que estamos expuestos, pues, resulta fundamental en la construcción de nuestras ideas, nuestros prejuicios, nuestras aspiraciones y nuestra cultura en general.

Por ello, un régimen totalitario que, ante todo, prohíba el libre movimiento del pensamiento, la libre circulación de esos agentes evanescentes llamados memes que son capaces de adoptar formas tan distintas entre sí como un sonido, un texto impreso o una imagen icónica acabará también dominando la forma de comportarse de sus súbditos. Porque el que controla los memes controla los genes de nuestras ideas.

Así pues, al igual que ocurre con las comunidades amish o la secta religiosa fundamentalista de los huteritas, que viven de espaldas a la realidad cultural del mundo, alguien que pretenda, por ejemplo, organizar una sociedad que viva desprendida del dinero y de sus abyectos intereses, en primer lugar deberá aislarla del resto del mundo creando una suerte de vecindario viral o gueto sociocultural, vigorosamente cegado a la realidad multicultural. Una microsociedad purificada e inmune al entorno excluido artificialmente.

Esta idea tal vez parezca demasiado exagerada, propia de una pesadilla distópica a lo *Un mundo feliz* de Aldous Huxley, pero la actitud de

determinadas sectas religiosas fundamentalistas no distan mucho de estos planteamientos de control social. En ese sentido, el Proyecto Venus persigue unos fines similares, aunque sin aplicar tanto grado de control.

El dinero está sucio

Así de taxativo se ha puesto un grupo educativo de expertos ubicado en un centro de investigación de 10 hectáreas localizado en Venus, Florida. Su proyecto consiste en rediseñar la cultura de la humanidad desde una base sociológica. Dado que la política y la economía se han visto desbordadas a la hora de gestionar los cambios gestálticos de la sociedad, el Proyecto Venus aborda el problema desde un punto de vista diferente: si no se puede cambiar el mundo, construyamos otro mundo alternativo con nuevas bases ideológicas. Una nueva sociedad fundada en los recursos globales y no en el poder del dinero.

A grandes rasgos, un sistema social basado en recursos es aquel en el que todos los bienes y servicios están disponibles sin el empleo del dinero, créditos, trueque o cualquier otra forma de deuda o servidumbre, pues se parte de la base de que existen suficientes recursos para todos. Recursos que van más allá del alimento, la educación o la asistencia sanitaria, pues incluye un suministro casi ilimitado de energías renovables no contaminantes; todo ello gracias a los grandes avances tecnológicos de las últimas décadas. Cuando todos estos recursos están disponibles para toda la gente, sin una etiqueta de precio, no habrá ningún límite al potencial humano. En este sistema social, el éxito y el estatus estarían basados en la persecución de búsquedas individuales más que en la adquisición de riqueza, propiedades y poder en general. Imaginaos la escena final de *El club de la lucha*, de David Fincher, cuando todos los edificios de las entidades financieras empiezan a derrumbarse después de que el subversivo Tyler Durden haya instalado explosivos en sus pilares maestros. Un cambio de conciencia global.

Todo suena sumamente utópico, como si hubiera sido pronunciado en una reunión de *hippies* en una comuna con mucha marihuana en el ambiente; algo así como la comuna agraria llamada Fruitlands que nació en el Massachusetts de 1844. Y más utópica suena aún si nos fijamos hasta qué punto las sociedades han llegado a adorar el papel moneda o los delirantes casos de devaluación de la moneda que han sufrido mucho países, como Zimbabue, donde las cotas de inflación han llegado a alcanzar el 100 000 por ciento y un billete de 10 millones de dólares zimbabuenses apenas valía en realidad tres dólares estadounidenses. O el famoso caso de los años 1920 en la República de Weimar, en Alemania, donde un dólar llegó a costar 14,2 billones (con *b*) de marcos. Y casos parecidos los encontramos en Indonesia,

Vietnam, Irán y otros tantos lugares donde se emiten billetes de 500 000 dongs o de 100 000 rupias que en realidad son pura calderilla. Pero Jacque Fresco, un ingeniero diseñador de 96 años de edad que domina diversos campos artísticos y tecnológicos y que está considerado por muchos como el Leonardo da Vinci de nuestra época, se tomó muy en serio todas estas ideas y ha puesto en funcionamiento toda su influencia para hacerlas realidad.

De utopía a realidad

Fresco, un vejete con cara de simpático, es el fundador del Proyecto Venus o Proyecto V, una ciudad ideal donde el único dinero que puede circular es el del Monopoly y cuyos avances técnicos optimizan al máximo el estilo de vida de sus ciudadanos, siempre respetando y protegiendo el medio ambiente. Un lugar que suena demasiado bien, como una película bienintencionada de Disney, y que, por tanto, no puede más que levantar mis suspicacias: en todo lo que parece demasiado bueno solo puede subyacer un lavado de cerebro sectario o, peor aún, un fanatismo ideológico que termina siendo, por sus formas, aún más perjudicial que el caos que pretende ordenar. Solo hace falta echar un vistazo a la descripción que podéis leer en la página web oficial del Proyecto Venus:

> El Proyecto Venus es una tarea educativa que tiene su sede en un Centro de Investigación ubicado en Venus, Florida. En este centro tienen en cuenta la enormidad de los desafíos a los que se enfrenta la sociedad actual, podemos reflexionar y evaluar algunas de las cuestiones subyacentes y las hipótesis que hacen a la sociedad tal como es. Pero este autoanálisis pondrá en tela de juicio la naturaleza misma de lo que significa ser humano, lo que significa ser miembro de una «civilización» y qué opciones podemos hacer hoy para garantizar un futuro próspero para toda la población del mundo…

¿No da un poco de miedo? ¿No suena todo a gente vestida con túnica blanca entregando todo su patrimonio a un líder con barbita de chivo que además tiene derecho de pernada? Hacer desaparecer a las personas perversas hipnotizadas por el brillo fenicio del dinero ¿no suena a ponerle puertas al campo? Probablemente, la respuesta a todas estas preguntas es «sí». Sin embargo, dejando aparte el mérito del intento, debo reconocer que los diseños arquitectónicos y tecnológicos de las colonias del Proyecto Venus tienen un aspecto muy llamativo. Como recién salidos de una ciudad alienígena. Los dibujos artísticos que se han realizado para vender la idea tienen toda la pinta de haber sido inspirados por una película de ciencia ficción sobre un futuro blanco e inmaculado, algo así como el futuro de la película *Demolition Man*,

protagonizada por Sylvester Stallone, donde el sexo se practicaba con unos higiénicos cascos sensitivos y se sancionaba económicamente a quien profiriera una palabrota.

La casa de la pradera en versión *hi-tech* y con el vano propósito de barrer de la sociedad la corrupción y las trampas financieras. Estéticamente, las típicas urbanizaciones para ricos, con la diferencia de que los ricos ya son tan ricos que ni siquiera precisan de sus abultadas carteras para mantener su nivel de vida. Qué pertinentes son ahora las palabras de aquel filósofo: el hombre es un lobo para el hombre. El Proyecto Venus, pues, suena a pura demagogia, pero son tan atractivos sus diseños y tan bonitos sus ideales (conceptualmente hablando) que uno, a veces, desearía que el proyecto funcionara algún día.

No obstante, puedo equivocarme. Y Fresco puede estar en lo cierto. Al menos parece que muchas personas están empezando a respaldar sus ideas y creen que realmente tiene una varita mágica capaz de mejorar el mundo.

¡Cambiando la cultura del consumo, reinventándonos y superándonos!

En una entrevista concedida a Eduardo Punset en el programa de TVE *Redes*, Jacque Fresco definía de este modo la forma de construcción de las ciudades del Proyecto V: una ciudad autosuficiente, similar al cuerpo humano, donde todo esté gestionado por ordenadores.

Si os interesa profundizar en todas estas ideas, existe un documental, realizado por el director William Gazeski titulado *Future by Design*, que explora la obra de Jacque Fresco y muestra muchas de sus maquetas (resdiseñadas por ordenador). También en el documental *Zeitgeist: Addendum* se habla tangencialmente de este proyecto.

Las bases para llevar a cabo toda esta palabrería de gurú tecnocientífico fueron establecidas por Jacque Fresco con la ayuda de Roxanne Meadows a mediados de 1970. Fresco nació en Florida, en 1916, y a pesar de no tener estudios formales cursados en la universidad, su empeño autodidacta le ha permitido especializarse en diversas áreas científicas y artísticas.

Por ello ha pensado en todo a la hora de abordar el Proyecto Venus. Por ejemplo, en su dilatada experiencia laboral cuenta con varias innovaciones biomédicas y sistemas sociales totalmente integrados. Comenzó su carrera profesional como consultor de diseño para la compañía Rotor Craft Helicopter. Trabajó en la Unidad de Diseño y Desarrollo de la Marina estadounidense, en la base de la Fuerza Aérea Wright-Patterson en Dayton, Ohio, y trabajó para la corporación Raymond De-Icer, con base en Los Ángeles, como ingeniero de investigación. Y también tiene diversas

implicaciones en campos tan distintos entre sí como la investigación espacial, la arquitectura, el diseño eficiente de automóviles, los métodos de proyección cinemática 3D y el diseño de equipos médicos, desarrollando una unidad de rayos X tridimensional.

La ciudades futuristas del Proyecto Venus estarán diseñadas como ciudades universitarias, con centros de arte, de música, escuelas, dentistas, tiendas, de manera que se parezca lo máximo posible en su autosuficiencia al cuerpo humano; al estar controladas por ordenadores, la propia ciudad pensará, se preparará a sí misma, se mantendrá y se regenerará poniéndose al día basándose en la razón, los hallazgos científicos y la tecnología.

Contaría con edificios construidos con materiales con memoria. Es decir, que la estructura se fabricaría bajo ciertas condiciones, otorgándole la forma deseada, y una vez conseguida esta, la estructura se aplanaría aplicándole determinada temperatura, se trasladaría al lugar escogido donde levantarla y finalmente se le aplicaría una corriente eléctrica para que adquiriera por arte de magia la forma que se le dio originalmente. A nuestro alrededor existen numerosos ejemplos de materiales con memoria, como el nilitol que se emplea para la fabricación de caderas artificiales. Un simple alambre de este material que, en su momento, fuera forjado con la forma de una A, en cuanto se le aplicara calor, por mucho que la hayamos doblado de mil formas, automáticamente volvería a la forma de A. Pero, sin duda, jamás se ha usado todavía para la fabricación de los edificios de una ciudad.

El perímetro exterior de las ciudades podría estar dedicado a la agricultura, sobre todo hidropónica, que no necesitase suelo. Porque la agricultura del Proyecto Venus no se basará en la tierra, sino en el control y modificación de las células vivas.

Todas las ciudades ideadas por Fresco tendrían una estructura básica que seguiría las siguientes líneas maestras:

1. Una gran cúpula central albergaría el núcleo del sistema computacional de la ciudad. Se llamaría Cybernated y sería una especie de ordenador que gobernaría toda la ciudad, al modo de Skynet en *Terminator*, como un sistema nervioso autónomo que llegaría a todos los rincones del complejo social.
2. Los edificios que rodeasen la cúpula central proporcionarían a la comunidad diversas formas de entretenimiento. Existirían también unos rascacielos gigantescos con forma de columnas cónicas llamados Skycraper, construidos de hormigón reforzado, acero y vidrio, que serían inmunes a los terremotos y los vientos masivos. Tendrían una altura de casi tres kilómetros y ayudarían a frenar la expansión urbana y a favorecer la existencia de parques y vida silvestre.
3. Los ocho distritos residenciales tendrían una variedad de formas

arquitectónicas totalmente libre, pensada para cumplir las diversas necesidades de los ocupantes. Cada casa, a su vez, estaría inmersa en un exuberante jardín.

4. Existiría una zona donde se procesarían las fuentes renovables de energía: eólica, solar, térmica, geotérmica, fotovoltaica y otras.
5. El perímetro exterior estaría reservado para los cinturones de cultivos hidropónicos. Queda prohibido el uso de plaguicidas. También contaría con sistemas de riego navegables, así como zonas para actividades recreativas al aire libre, como el ciclismo, el golf, el senderismo o montar a caballo.
6. Por último, todas las instalaciones estarían disponibles para todos los ciudadanos sin coste.

En la web oficial del Proyecto V incluso se plantea cómo serán los trenes de estas ciudades, o los aviones militares, provistos de despegue vertical y con una configuración deltoide muy futurista. También hay lugar para el tipo de automóviles personales que usarán los ciudadanos, que serán eléctricos, la mayoría con ruedas, aunque también los habrá provistos de levitación magnética o con la capacidad de flotación de aire. Todo detallado para poder ser usado en la realidad, o tal vez en una novela de ciencia ficción o en un juego de rol situado en el futuro.

El fin de V

Pues sí, la Fundación Start anunció a finales de 2006 que daba por finalizado el Proyecto Venus. Después de estar durante seis años en boca de muchos, la fundación admite que los contenidos, valores y responsabilidades vigentes no se corresponden ya con los propósitos para los que fue creado el proyecto, de modo que no tiene sentido seguir luchando por él. Un lugar de (sin) dinero que pudo haber sido y que finalmente no será. Lamentablemente (o no, quién sabe) seguiremos usando el vil metal para obtener cosas y las transacciones económicas estarán a la orden del día, dejando para un futuro mejor lo del intercambio simbiótico entre humanos y naturaleza. Las monedas y los lingotes de oro seguirán brillando y atrayendo a las urracas con corbata.

Actualmente, Fresco escribe y presenta conferencias sobre temas que abarcan desde el diseño holístico de ciudades sostenibles hasta la eficiencia energética, pasando por el manejo de recursos naturales y la automatización avanzada. Reside en Florida en una propiedad de 85 000 metros cuadrados poblados con varios edificios en forma de domo de diseño propio y donde, junto a su ayudante, Roxanne Meadows, trabaja en una película para mostrar

al mundo sus conceptos e ideas.

No obstante, si os habéis quedado con las ganas de ver hecha realidad una ciudad de estas características, entonces os recomiendo que no perdáis de vista la Isla de Cristal, una obra que el arquitecto Norman Foster construirá en Moscú, en la península de Nagatino, y que será el edificio más grande del mundo. El arquitecto británico Norman Foster ya es ampliamente conocido por el mundo. Aparte de (y aquí añado un toque de prensa amarilla) haber contraído matrimonio en 1996 con Elena Ochoa, psicóloga española conocida en España por presentar uno de los primeros programas de educación sexual en televisión, Foster es responsable del edificio del Tribunal Supremo del Reino Unido, el viaducto de Millau en Francia o el aeropuerto internacional de Hong Kong; su primer trabajo de importancia en España fue la torre de comunicaciones de Collserola, en Barcelona (1991), puesta en marcha con motivo de los Juegos Olímpicos de 1992.

En un principio, las obras de la Isla de Cristal deberían haber empezado ya. Se estimaba que concluyesen entre 2014 y 2015, con un coste de 4000 millones de dólares, pero debido a la crisis económica mundial en 2009 se optó por posponer la construcción hasta nuevo aviso. La torre tendrá una altura de 457 metros y una base de dos millones de metros cuadrados (cuatro veces el tamaño del Pentágono en Washington D. C.); así pues, podría considerarse sin problemas como una miniciudad que podrá albergar en su interior a 30 000 personas, que contarán con oficinas, tiendas, museos, cines, un colegio para 500 alumnos, 900 apartamentos y 9000 habitaciones de hotel. En el subterráneo se proyectará un área de aparcamientos para cerca de 16 500 vehículos. Toda la superficie estará cubierta de placas solares y turbinas de viento que proveerán de energía a todo el complejo. La ventilación natural estará asegurada gracias a una serie de atrios estratégicamente incorporados. La estructura se levantará en espiral, como la manga de un tornado, y cuando esté toda iluminada, el apodo con el que los moscovitas están bautizando a esta megaconstrucción será del todo atinado: «el árbol de Navidad». No tiene aspecto de ser un reducto anticapitalista, precisamente, pero al menos lucirá muy bien en las frías noches rusas.



LUGARES DIMINUTOS

Enclaves, calles y hoteles que solo se ven con lupa • La Ciudad de los Duendes y Madurodam, la Holanda en miniatura • El triángulo de Hess, el terreno en propiedad más pequeño del mundo, y Mill Ends Park, el parque más pequeño del mundo • Beta Giyorgis, una iglesia tallada en un bloque de piedra • Manglares o micromundos flotantes • Safe Scandinavia o los efectos secundarios de vivir encerrado demasiado tiempo • Biosfera 2, una recreación en miniatura de la Tierra • BIOS-3 y Proyecto Edén • Walden Dos y otros lugares al margen • Bishop, la isla con mayor porcentaje de terreno edificado • Bell Rock, un faro que parece surgir del mar • Isla de Sark, el último reducto feudal de Europa • República de Goust y Tavolara, aldeas con aspiraciones soberanistas • Hase, el conejo rosa gigante • Micronaciones, más de cien sitios que cabrían en un solo sitio • Si no tienes tierra, cómprate botellas de agua • Lugares *plop*, lugares que están por poco tiempo

Lugares liliputienses, pitufos, de horizontes extremadamente limitados, en muchas ocasiones claustrofóbicos. Lugares en los que, si das cuatro o cinco pasos, los abandonas. Lugares tan enanos que os parecerá que habéis engullido el lado izquierdo de la seta que agigantó a Alicia. Lugares que no veremos si quizá antes no los buscamos con una buena lupa, un microscopio electrónico de barrido o incluso un espectrómetro de masas. Lugares tan, tan diminutos que si os tumbáis en ellos cuan largo seáis, tal vez necesitéis un pasaporte para vuestras extremidades. Es decir, justo lo contrario de Qaasuitsup, en Groenlandia, la ciudad más grande del mundo: equivale a unir el Reino Unido, Alemania y el Benelux; o la ciudad de Baie James, en Quebec, Canadá, cuya superficie es comparable a la de Finlandia; o Hulunbuir, en Mongolia Interior, China, otra ciudad tan gigantesca como el Reino Unido en su totalidad.

Lugares como Singapur, un país que puede recorrerse de punta a punta por autopista en solo media hora (o en autobús en una hora). En un mapamundi, Singapur ni siquiera se puede ver. Es un país diminuto donde, además, se habla inglés, cuando está completamente rodeado de regiones donde se habla chino, malayo o tailandés. Es tan diminuto que solo tiene una ciudad, y es un ejemplo de orden y civismo que contrasta enormemente con las ciudades caóticas de Asia, como Bangkok.

En ese sentido, Singapur es como un arrozal, el paradigma de la agricultura de Asia: un arrozal tiene un tamaño medio de una habitación de hotel, y un pueblo chino de 1500 habitantes podría sustentarse completamente con la tierra que en Estados Unidos se emplea para una granja familiar típica. En Asia, pues, parece haber especial afición por lo pequeño, por eso existen los bonsáis.

ENCLAVES, CALLES Y HOTELES QUE SOLO SE VEN CON LUPA

Los llamados enclaves, en el contexto de la geopolítica, se definen como territorios de un país que se encuentran situados en el interior de otro a causa de algún tratado antiguo todavía vigente.

En Europa hay 11 enclaves y, por supuesto, todos ellos son muy pequeños. España posee un enclave dentro de Francia: el pueblo de Llivia, al otro lado de los Pirineos. E Inglaterra tiene un enclave al sur de España: Gibraltar. Italia tiene otro en Suiza: Campione d'Italia. Austria tiene uno en Alemania: Jungholz. Bélgica tiene uno en Holanda: Baarle-Hertog. Bosnia-Herzegovina tiene uno en Serbia: Sastavci. Alemania tiene uno en Suiza: Büsingen am Hochrhein. Chipre tiene uno en la base británica en Chipre: Ormidia y Xylotymvou. Rusia tiene uno en Bielorrusia: Sankovo-Medvezhye, y otro en el mar Báltico, Polonia y Lituania: Kaliningrado. Croacia tiene uno en el mar Adriático, Bosnia y Montenegro: Dubrovnik-Neretva.

Lugares tan angostos y asfixiantes como la que se considera la calle más estrecha del mundo, que se encuentra en Reutlingen, en Alemania, y tiene solo 31 centímetros de anchura. Alguien con las espaldas muy anchas podría quedarse atascado en ella. Por supuesto, tiene un rótulo en el que se lee *Die Engste Strasse der Welt*, y fue construida en el siglo XVIII.

Sin embargo, algunos no están de acuerdo con este récord, pues no es una calle en sentido estricto, sino un acceso a un patio interior. Si queréis recorrer una calle de verdad, entonces la más estrecha del mundo está en Exeter, Reino Unido. Mide 60 centímetros de ancho y se llama Parliament Street.

Y cuando nos cansemos de andar, podremos pernoctar en el hotel más pequeño del mundo según el *Libro Guinness de los récords*: tiene 600 metros de superficie edificada y nueve metros de altura, lo suficiente para acoger cuatro habitaciones dobles. El hotel Punta Grande se encuentra en la isla de El Hierro, en Canarias, casi en mitad del océano Atlántico, pues el edificio se levanta en un embarcadero que a menudo es azotado por las olas, en Las Puntas. Casi es posible tocar el mar con las manos, como náufragos a la deriva. Delante quedan los islotes rocosos de los Roques de Salmor, habitados por una especie de lagartos prehistóricos.

El decorado del interior de las estancias de este antiguo edificio de aduanas procede del desguace de buques o restos de naufragios. Y, por la noche, sin televisión ni teléfono, el único acompañante es el fragor del mar.

Aunque, si somos justos, el hotel más pequeño del mundo está en

Alemania, en la localidad de Amberg, situada a orillas del río Vils, a unos 130 kilómetros de Múnich, pues solo tiene 56 metros cuadrados. El hotel Eh'haeusl («Casa de Bodas») se llama así porque, originalmente, allá por el 1728, su propietario realquilaba esta casa para las parejas que querían casarse pero carecían todavía de residencia. La decoración conserva el aire del siglo XVIII, aunque ha incorporado última tecnología, como pantalla plana o bañera de hidromasaje. Si paseáis por Seminargasse, en Amberg, recordad que el hotel está en el número 8: su fachada es tan estrecha que la podríais pasar de largo fácilmente.

La Ciudad de los Duendes y Madurodam, la Holanda en miniatura

La llamada Ciudad de los Duendes de Bolivia, nacida en el año 2003, está situada a 958 kilómetros al sur de La Paz, en la ciudad de Tarija, y apenas tiene 25 metros de diámetro, así que se puede recorrer en escasos segundos.

Pero este espacio minúsculo es suficiente para que a la ciudad no le falte de nada: un conglomerado de pequeñas viviendas, calles, plazas, avenidas de tierra, un estadio deportivo (con sus vallas publicitarias construidas con cajas de dentífricos y envoltorios de jabones) y hasta un aeropuerto. Si uno se fija, incluso podrá atisbar las huellas de sus supuestos habitantes diminutos. Las construcciones son precarias, de cemento, barro, ladrillos; las ventanas no tienen cristales y están ornamentadas con pequeñas ramitas que crecen en los alrededores. Dicen que la ciudad apareció de la noche a la mañana y que los vigilantes del parque no saben quién pudo construirla: no vieron merodear a nadie por el parque, y una ciudad con tal grado de detalle requeriría días o semanas de trabajo.

Aunque todo parece una broma o una estrategia de *marketing* para que los turistas visiten el parque Las Barrancas, que es donde está enclavada la miniciudad, muchos se lo creen, sobre todo los niños, y la Ciudad de los Duendes ya ha sido objeto de extensos reportajes en los que se deja volar la imaginación. Me gustaría saber si un examen minucioso podría revelar alguna extraña inscripción de *copyright* en la pared de algún edificio, algo así como «Lego» o «Tente». ¿En el cementerio hallaríamos las tumbas de los clics de Famobil?

Una ciudad diminuta de similares características (aunque exhibida de forma más ortodoxa) es la ciudad en miniatura de Madurodam. La podéis contemplar en el Museo Holandés de Madurodam, en La Haya, aunque, por

causas climáticas, solo entre los meses de mayo y septiembre.

La ciudad en miniatura va mucho más allá de la mera representación de algunos de los edificios más importantes de Holanda, como el Palacio Real o el estadio del Eindhoven. También parece estar viva. Tanto el puerto como el centro urbano, por ejemplo, cuentan con su propio y realista sistema de iluminación. Algunas luces de las ventanas de los edificios se apagan o encienden aleatoriamente para transmitir la sensación de que están habitadas. En el aeropuerto de Schipol también figuran las réplicas exactas de diversos aviones de aerolíneas mundiales; antes, incluso, pequeños aviones pilotados por control remoto aterrizaban y despegaban de este aeropuerto de juguete. Lo mismo sucede con el puerto de Róterdam, que posee decenas de embarcaciones recorriendo sus diques.

El triángulo de Hess, el terreno en propiedad más pequeño del mundo, y Mill Ends Park, el parque más pequeño del mundo

Este triángulo es (o mejor dicho era) el terreno en propiedad más pequeño del mundo. Está en la ciudad de Nueva York. Y es tan pequeño que sería imposible construirse una casa en él, aunque la casa fuera muy pequeña. De hecho, es posible que ni siquiera cupiese una casa de juguete, pues este terreno con forma de triángulo apenas tiene 50 centímetros.

Tanto para ampliar la Séptima Avenida como la línea del metro, en el año 1910 se expropiaron y demolieron casi 300 edificios. Uno de ellos, un edificio de apartamentos llamado The Voorhis, pertenecía a David Hess. A pesar de que lo perdió todo, Hess pudo conservar este pequeño triángulo en la acera, haciendo oídos sordos a las reclamaciones del Ayuntamiento. Finalmente, los tribunales le dieron la razón y Hess se declaró legítimo propietario de ese terreno en forma de triángulo. Con aire desafiante, el 27 de julio de 1922, Hess instaló en su terreno un mosaico triangular con la siguiente inscripción: «Propiedad del patrimonio Hess que nunca ha sido dedicada para fines públicos».

En 1938, Hess vendió al fin el triángulo de tierra a la tienda de cigarros Village Cigars por mil dólares. Los dueños de la tienda decidieron conservar el mosaico como recuerdo de la resistencia numantina de Hess. Así que aún podéis visitarlo si os plantáis en la esquina entre Christopher Street y la

Séptima Avenida de la ciudad de Nueva York, justo delante de la puerta de Village Cigars.

Siguiendo la misma línea, podéis visitar el parque más pequeño del mundo, realmente diminuto, construido en Portland, Oregón, también en Estados Unidos. Se llama Mill Ends Park y es un círculo de 61 centímetros de diámetro. Sí, ni siquiera cabría un adulto normal tumbado. Su superficie es de 0,292 metros cuadrados. Se construyó en 1948, el Día de San Patricio, como lugar para que pudiera vivir una colonia de leprechauns y duendes en la cultura irlandesa.

Entre otras cosas, en este diminuto parque se han celebrado carreras de caracoles, y también se construyó en él un piscina para mariposas, con trampolín incluido, y una mininoria.

Mill Ends Park se encuentra en Naito Parkway, cerca de Taylor Street.

También en el centro de la ciudad de Salem, también en Oregón, encontraréis otro parque diminuto, el parque municipal de Waldo, que solo tiene 3,7 por 6,1 metros. El parque solo alberga una secuoya gigante de 25 metros de altura rodeada de jardines. Está situado en la intesección de Union Street y Summer Street.

BETA GIYORGIS, UNA IGLESIA TALLADA EN UN BLOQUE DE PIEDRA

De lejos parece un gran ladrillo dorado por el sol tallado en una sola pieza llena de imperfecciones microscópicas. Así es el edificio/escultura llamado Beta Giyorgis (o iglesia de San Jorge), situada en el norte de Etiopía, en Lalibela. Una obra arquitectónica monolítica que ha sido tallada a partir de un solo y enorme bloque de piedra. Como este bloque está recortado del mismo suelo, la iglesia queda construida bajo tierra y su parte más elevada queda a ras de suelo: como un pozo rectangular de cuyo fondo nace el edificio. Un edificio de 25 x 25 x 30 metros que no está compuesto de ladrillos, sino de sólida pared.

A causa de su estructura con forma de cruz, se creyó que los orígenes de Beta Giyorgis se remontaban hasta el siglo XIII, cuando los caballeros templarios la tallaron.

Sin embargo, hoy día, la teoría más aceptada para explicar su misterioso origen es que las civilizaciones árabes medievales fueron las constructoras de esta estructura alrededor del siglo XII. Se sabe que los árabes tenían una larga tradición de construcciones de estructuras pétreas que se remonta hasta el imperio persa. Se cree que el rey que ordenó la construcción es Gebre Mesgel

Lalibela, de la dinastía Zagwe. Aunque todo son conjeturas, pues la técnica de la época tampoco era lo suficientemente avanzada como para construir edificaciones como esta. El primer europeo que posó sus ojos en este tipo de iglesias fue un explorador portugués llamado Pêro da Covilhã, seguido por el también explorador Francisco Alvares, que en 1520 quedó tan sobrecogido por la belleza de estas iglesias-ladrillo que temió que nadie diera por ciertas las descripciones que plasmó en su diario.

Beta Giyorgis se engloba en la misma categoría de monumento, los llamados monumentos rupestres, que la iglesia de Ivanovo en Bulgaria, la de Petra en Jordania o la de Temppeliaukio en Helsinki.

MANGLARES O MICROMUNDOS FLOTANTES

Algunos animales son capaces de permanecer días enteros con la movilidad reducida para cubrir grandes distancias marítimas. Hace más de 25 millones de años, nuestros antepasados primates cruzaron de algún modo el océano para saltar de África a Suramérica. Lo hicieron a bordo de embarcaciones improvisadas, tal vez fragmentos desprendidos de manglar que, al igual que islas flotantes, les proporcionaban sustento durante un breve espacio de tiempo. Ambos continentes, en aquel entonces, estaban más próximos que ahora, y, dado el bajo nivel del mar, es probable que emergiese una cadena de islas que facilitara la travesía desde África occidental. Pero aun así, la hazaña debió de ser legendaria.

A un nivel más minúsculo, más acorde con la filosofía de este capítulo, los desechos flotantes son usados accidentalmente por animales pequeños para saltar a otras islas e incluso a otros continentes. Un ejemplo es el de la iguana, que puede medir de uno a dos metros de longitud. Por ejemplo, en *El cuento del antepasado* de Richard Dawkins, se menciona un artículo de la revista *Nature* publicado por Ellen J. Censky que informa de que, el 4 de octubre de 1995, al menos 15 ejemplares de iguana aparecieron en las playas del este de la isla caribeña de Anguila, a pesar de que hasta entonces esta especie jamás la había habitado. Al parecer desembarcaron en la isla desde una maraña de troncos y árboles descuajaringados, algunos de los cuales medían más de 10 metros y presentaban una buena cantidad de raíces. Las iguanas, pues, se habían convertido en improvisados inmigrantes llegados en cayucos.

Probablemente, la singladura de las iguanas fue propiciada por el huracán Luis, que sacudió el Caribe oriental el 4 y el 5 de septiembre, o quizá el Marilyn, que lo hizo dos semanas más tarde. ¿No os recuerda todo este viaje azaroso al de esas botellas con un mensaje en su interior que son

lanzadas desde una costa y que, unos años después, llegan a otra costa situada a miles de kilómetros? Aquí el personaje de *Malcom*, Reese, ha sido sustituido por una iguana que no sabe dónde va a acabar sus días; y Correos, por los imponderables meteorológicos y las corrientes marinas.

El equivalente humano más atinado de los manglares probablemente sean las islas flotantes, próximas a la bahía de Puno, en el lago Titicaca (Perú), donde se asienta la etnia de los uros o urus. Estas islas flotantes están confeccionadas de totora, unos juncos acuáticos. Los uros tejen las totoras en las zonas donde crece de manera más tupida, formando así una superficie natural que denominan *khili*. Sobre esta superficie flotante levantan entonces sus viviendas, que también están confeccionadas con una malla tejida de totora. Cada vivienda dispone de solo una habitación, y se cocina siempre al aire libre para evitar los incendios. En estas islas flotantes tampoco faltan la iglesia, la escuela o incluso los corrales, donde los uros crían cerdos, cuyes y aves de corral. Las islas principales son Tupiri, Santa María, Tribuna, Toranipata, Chumi, Paraíso, Kapi, Titino, Tinajero y Negrone.

Bajo una filosofía similar, aunque con medios más modernos, en 1955 se fundó en la Patagonia chilena, en la región de Aysén, un pueblo sostenido artificialmente sobre la desembocadura del río Baker, el más caudaloso del país. Su nombre es Caleta Totel, y su especial construcción se debe a que la región acostumbra a ser muy lluviosa. De modo que no importa que todo se inunde, el pueblo seguirá intacto. Además, todas las casas están conectadas entre sí por numerosas pasarelas y escaleras de madera de ciprés de las Guaitecas, que en total suman casi ocho kilómetros de recorrido. Por una de estas pasarelas, también, corre la matriz de agua potable del pueblo.

En Caleta Tortel no pueden utilizarse coches, porque ni siquiera hay calles, y hasta 2003 solo se podía llegar hasta allí en barco. Hoy día, sin embargo, podéis llegar hasta Caleta Tortel a través de un desvío de 20 kilómetros de la carretera Austral. Si queréis conocer más acerca de las gentes, costumbres e historia de caleta Tortel, os recomiendo el libro *Caleta Tortel*, con impresionantes fotografías de Camille Fuzier.

SAFE SCANDINAVIA O LOS EFECTOS SECUNDARIOS DE VIVIR ENCERRADO DEMASIADO TIEMPO

A los pocos días de habitar un lugar como una plataforma petrolífera o una estación de investigación en la Antártida, bajo unas estrictas medidas de

aislamiento, uno empieza a enfrentarse a sus propios monstruos. A este fenómeno se le denomina «psicología de entorno confinado». Se precisa un carácter muy especial para convivir con otras personas en un espacio de dimensiones reducidas. Con el transcurrir del tiempo, las conversaciones con los demás de buen seguro se reducirán a la mínima expresión o, por el contrario, se tornarán arenosas, meándricas, cansinas. Del tipo:

—¿Qué piensas hacer hoy?

—No salir.

—¿No puedes ser más explícito? Te pregunto qué piensas hacer. Me respondes: «no salir». A ese nivel y atendiendo a las dimensiones de este habitáculo solo existen dos alternativas: salir o no salir. ¿Has pensado en comunicarte conmigo mediante un código binario? 0 sería salir. 1, no salir. Economizarías letras, rey de los lacónicos.

—Pues tú hablas tanto que lo del código binario se te queda corto.

—010011.

—Claro, cambio y corto.

No hace falta retroceder mucho en la hemeroteca para encontrarnos con alguna noticia relacionada con los efectos nocivos del confinamiento en lugares diminutos. Un domingo de febrero de 2008, una plataforma en el mar del Norte fue víctima de un exagerado caso de psicosis, más por sus consecuencias que por la psicosis en sí: la plataforma fue escenario de una de las operaciones de evacuación más aparatosas de los últimos tiempos, y toda ella fue alimentada exclusivamente por la histeria colectiva.

La Safe Scandinavia es una plataforma petrolífera construida en 1984 a una distancia de 130 millas de las costas escocesas de Aberdeen. En 2008, una de las empleadas, una mujer británica de 23 años, desató la alerta entre sus habitantes (539 en total) después de haber sufrido pesadillas acerca de un explosivo colocado en las instalaciones. La noticia fue de boca en boca, alimentándose paso a paso por la paranoia terrorista con la firma de Al Qaeda, hasta que se decidió dar la voz de alarma.

A las 9.20 horas, policías, guardacostas, miembros de las fuerzas armadas y responsables del Ministerio de Defensa, mediante 14 helicópteros, ocho de ellos de la Royal Air Force apoyados por dos aviones de reconocimiento, participaron en un desalojo masivo que tuvo un coste de un millón de euros. Y todo por una simple pesadilla. Así son las cosas en los lugares diminutos: cualquier minucia se vuelve grande, importante, de envergadura, cuestión de vida o muerte. La empleada que soñó con una bomba invisible, por supuesto, tendrá que comparecer ante un juez para explicar lo sucedido. El líder sindical Jake Molloy declaró: «Ha sido una completa locura por parte de todo el mundo, la compañía, la policía y la RAF. Nunca hubo ninguna razón para evacuar la plataforma».

BIOSFERA 2, UNA RECREACIÓN EN MINIATURA DE LA TIERRA

Biosfera 2 nació intentando ser un mundo en miniatura, totalmente aislado de la Tierra, en el que se pudieran establecer toda clase de experimentos científicos y psicológicos. Como, por ejemplo, cómo podría funcionar una colonia extraterrestre en Marte.

Biosfera 2 tenía unos 12 000 metros cuadrados de extensión y fue construida en el desierto de Arizona, en Oracle, por parte de la compañía Space Biosphere Ventures. Su tamaño equivalía al de dos campos y medio de fútbol, así que constituye el mayor ecosistema cerrado jamás construido. Visto desde fuera, tiene el aspecto de unas enormes cúpulas acristaladas e interconectadas entre sí. Su nombre se debe a que se consideró que la propia Tierra es Biosfera 1. El recinto, pues, pretendía ser como un pequeño planeta autosuficiente, con su propia atmósfera. Su interior albergaba una selva, un océano de 850 metros cuadrados con un arrecife de coral, un manglar de 450 metros cuadrados, 1900 metros cuadrados de sabana, un desierto de 1400 metros cuadrados, 2500 metros cuadrados de tierras cultivables, un hábitat humano provisto de alojamiento y oficinas y algunas instalaciones técnicas bajo tierra. La energía eléctrica era suministrada por una central de gas natural.

En definitiva, una gran esfera de cristal y acero que fue financiada por el millonario de Texas Edgard P. Bass, heredero de una fortuna familiar procedente del petróleo. Bass no parecía estar en sus cabales, pues llevó a cabo este proyecto a fin de calibrar el grado de viabilidad de un plan de escape hacia Marte, huyendo así de un mundo consumido por toda clase de disturbios. Dejando a un lado si Bass necesitaba una visita al psiquiatra, la cuestión es que descubrió que lo de viajar a Marte debería olvidarlo por el momento. Porque Biosfera 2, sin ningún género de duda, fue un fracaso.

Cuatro hombres y cuatro mujeres, como Adanes y Evas de este nuevo mundo artificial, ataviados como actores de *Star Trek*, se introdujeron en Biosfera 2 el 26 de septiembre de 1991. Sus edades estaban comprendidas entre los 24 y los 43 años, y eran ingenieros, biólogos, bioquímicos y agrónomos; todos ellos con perfiles psicológicos seleccionados para la larga convivencia. El acontecimiento tuvo una gran cobertura mediática. La propuesta inicial era cerrar la puerta hermética de Biosfera 2 durante dos años para que sus habitantes reciclaran el agua, el aire y los desperdicios, y también cultivaran sus propios alimentos. Todo el experimento sería monitorizado al punto por un equipo de científicos, tanto la química del aire, el agua y la tierra

como el estado de salud de los habitantes. Aproximadamente 1300 sensores vigilaron el clima, las condiciones del suelo, aire y agua, archivando todos esos datos en bancos de datos en el exterior para su posterior evaluación. Sin embargo, a las pocas semanas, los niveles de oxígeno empezaron a ser preocupantes. Los cultivos no funcionaron como era debido. Según indica el libro de biología general *Biology*, de Neil Campbell y Jane Reece, fue víctima de niveles de dióxido de carbono «salvajemente variables» (llegando al preocupante índice del 14 por ciento, cuando en situación normal la molécula de oxígeno que respiramos ocupa el 21 por ciento del aire). La mayor parte de las especies vertebradas y todos los insectos polinizadores se extinguieron. La convivencia tampoco parecía del todo sana. A pesar de que solo eran ocho habitantes (compartiendo espacio vital con 3800 especies animales y vegetales, claro) el lugar se tornó claustrofóbico. Como si los ocho habitantes de Biosfera 2 fueran participantes de alguna edición televisiva de *Gran hermano*, surgieron continuas rencillas y se dividió el grupo en dos facciones que se odiaban mutuamente. Al parecer, la división entre los habitantes surgió por una cuestión ideológica acerca del sentido de Biosfera 2. ¿Era un experimento científico? ¿Un negocio empresarial? ¿Una instalación artística? Como declaraba uno de los biosferianos, Bernd Zabel, responsable del reciclaje del agua: «Utilizábamos el 95 por ciento de nuestro tiempo gestionando nuestra comida y cuidando nuestra supervivencia, apenas había tiempo para el trabajo científico». Sin embargo, cuando se leen los índices de gases en el aire, uno se pregunta por qué acabaron a la greña y no riéndose a carcajadas, en un ambiente de completa distensión. Esto lo digo porque al parecer se detectaban continuamente altos niveles de óxido nitroso, que es el llamado «gas de la risa». A principios de la década de 1800, en Inglaterra estaba de moda inhalar óxido nitroso, y durante el medio siglo siguiente sería la droga favorita de la juventud. Los teatros incluso organizaban veladas de gas de la risa, en la que los actores voluntarios podían inhalar una dosis para divertir al público con sus tambaleos de payaso. En la atmósfera de la Tierra el gas nitroso es neutralizado por la radiación ultravioleta, pero en Biosfera 2, debido a su estructura de vidrio que bloqueaba esta radiación, la atmósfera se enrarecía de estos y otros gases que les provocaban agotamiento y fatiga semejante a los del mal de altura (y no risas incontroladas como si realmente estuvieran encerrados en un manicomio). Los biosferianos, incluso, llegaron a robarse la comida entre sí cuando había épocas de escasez (como sucede en *Gran hermano*).

Por si todos estos reveses no fueran suficientes, se descubriría posteriormente que alguien había introducido aire y comida a escondidas a estos pobres robinsones de terrario, violando así la cuarentena impuesta. Como si estos ocho conejillos de indias fueran convictos, hasta les habían pasado de extranjis depuradores para reducir el peligroso incremento de

dióxido de carbono. Pese a todo, tras los dos años de confinamiento emergieron al exterior con una pérdida media de 11 kilogramos de peso corporal, con graves carencias vitamínicas D, B12 y calcio y arrastrando cuadros de lumbalgias, diarreas e infecciones del tracto urinario. Como espartano sistema de adelgazamiento tal vez funcionara, pero en absoluto tendría éxito una bóveda marciana de características similares. Bass y su grupo tendrían que resignarse y quedarse en la Tierra.

Para no echar a perder un minimundo como este, en 2006 se propuso que se convirtiera en una futura comunidad residencial; dejando de ser hermética, por supuesto. Así pues, el 5 de junio de 2007, la propiedad, junto a las tierras de alrededor, fue adquirida por una promotora de casas residenciales por 50 millones de dólares. Parte del terreno se destinaría a 1500 viviendas y a un hotel, si bien la estructura principal de Biosfera 2 se respetaría para la investigación y el uso científico y hasta turístico. Sin embargo, el 26 de junio de 2007, la Universidad de Columbia anunció que continuaría la investigación en esta suerte de bibelot gigantesco gracias a las donaciones privadas, a fin de someter a examen cuestiones de sumo interés, como el cambio climático. Las investigaciones debían finalizarse hacia 2010, pero debido a la actual crisis económica, la universidad suspendió las investigaciones el 22 de diciembre de 2008. Aunque aún podéis ir a visitarlo en calidad de turistas.

BIOS-3 Y PROYECTO EDÉN

Biosfera 2, en el fondo, no fue más que una respuesta ante una hazaña anterior protagonizada por la Unión Soviética. El terrario gigantesco de la Unión Soviética se llamó BIOS-3 y fue creado por el Instituto de Biofísica de Krasnoyarsk, en Siberia, nada menos que en 1965, completándose su construcción en 1972. Consistía en un hábitat de 315 metros cúbicos diseñado para acoger a tres habitantes. El interior estaba preparado para cultivar algas, verduras y cereales. No era, como lo fue Biosfera 2, completamente hermético e independiente del entorno, pues recibía la energía eléctrica y algunos alimentos del exterior, pero el agua se reciclaba y el equilibrio entre oxígeno y dióxido de carbono se mantenía por la acción de las algas del género *Chlorella*. Lo cual representó un gran logro tecnológico teniendo en cuenta el año de su construcción. La luz solar era originada artificialmente mediante 20 lámparas de xenón de 6 kW, enfriadas, aunque suene pedestre, con camisas empapadas de agua. Los orines y las heces eran generalmente secados y almacenados más que reciclados. Los periodos de aislamiento de sus habitantes, no obstante, fueron menos prolongados. El experimento más largo

con un equipo de tres hombres duró 180 días (entre 1972 y 1973).

Siguiendo la misma línea, los británicos también dieron su propia respuesta al problema de los ecosistemas cerrados y autosuficientes. Su complejo medioambiental se llamó Proyecto Edén y fue inaugurado el 17 de marzo de 2001, a rebufo de las ideas del desarrollo sostenible. Posee 50 hectáreas de extensión, está a dos kilómetros de la ciudad de St. Blazey y a cinco kilómetros de St. Austell, en Cornualles, y fue concebido por Tim Smit y diseñado por el arquitecto Nicholas Grimshaw.

Incluye dos invernaderos en los que se reproducen dos ambientes diferentes. En uno, los climas tropicales húmedos. En el otro, los climas calientes y secos del tipo mediterráneo. Aunque sus constructores quieren dotar al complejo de un aire de seriedad y rigor científico, lo cierto es que también es una especie de parque temático, como demuestran su zona de tránsito señalizado, su vestíbulo de atracciones, su edificio de exposición, sus salas de proyección y demás.

Como curiosidad, este complejo aparece tal cual en la película de la saga de James Bond *Muere otro día*. Y también fue escogido como uno de los lugares emblemáticos para los conciertos de Live 8, la serie de conciertos que se celebraron simultáneamente en julio de 2005 en distintos puntos del mundo para luchar contra la pobreza, impulsados por el cantante y activista político irlandés Bob Geldof.

Walden Dos y otros lugares al margen

Otro experimento de similares características es el de Walden Dos, situado muy cerca de Los Horcones, en México, a 400 metros de altitud. Fue fundado en 1973 por parte de siete especialistas, algunos de ellos psicólogos conductistas que pretendían hallar soluciones a problemas sociales.

La comunidad se organiza a través del sistema planeador-manejador descrito en la novela *Walden Dos,* del psicólogo conductista B. F. Skinner, una historia utópica que recuerda a *Un mundo feliz,* de Huxley, o el *Kantsaywhere,* de Galton. Una obra, en definitiva, que considera que las personas son la suma de influencias exteriores (olvidando completamente la dotación genética). Un determinismo ambiental que, bien gestionado, podría controlar el comportamiento de los ciudadanos para dirigirlo hacia fines pacifistas y loables. Según Skinner, para sobrevivir a la contaminación, al agotamiento de los recursos y a la catástrofe medioambiental, deberíamos desmantelar las ciudades y economías contemporáneas para reemplazarlas por comunas conductistas.

Influidos por esta filosofía, los fundadores de Walden Dos en México organizaron su pequeña sociedad, tal como se hace en la novela. Los planeadores ocupan su cargo durante 18 meses y están encargados de nombrar a los manejadores. La comunidad organiza actualmente el trabajo por medio de un sistema de tiempo: en un principio, la comunidad empleó el sistema de créditos descrito en la novela *Walden Dos*.

Si viajáis a Copenhague, entonces deberíais visitar Christiania, un barrio, casi una ciudad, que tiene ciertas coincidencias con Walden Dos. Este barrio liberado de Copenhague, que vive o intenta vivir al margen del capitalismo, se llama Christiania. Nació en 1971, cuando los movimientos *okupas* de la ciudad se instalaron en un antiguo cuartel abandonado por el Ejército danés hacía poco. A pesar de las continuas órdenes de desalojo y conflictos con el Gobierno, Christiania sigue en pie, y en ella residen permanentemente casi 1000 personas, al margen de las normas, abasteciéndose por sí mismas. Christiania también dispone de un mercado alternativo, el Hash Market, donde solo se vende marihuana y hachís (aunque las leyes danesas lo consideren una actividad delictiva). Con todo, no es por estos lares donde encontraréis el museo del cannabis más grande del mundo, ni tampoco en Ámsterdam. El Hemp, de 900 metros cuadrados y 6500 piezas de exposición relacionadas con el cáñamo, se encuentra en Barcelona desde el año 2012, concretamente en el Palau Mornau, en la calle Ample, en el barrio gótico.

Pero en Christiania, a pesar de los efluvios cannábicos, no reina la anarquía absoluta; también hay normas que no deben incumplirse so pena de ser expulsado de la comunidad: ejercer violencia contra otras personas, por ejemplo. También están prohibidas las armas, las drogas duras, los coches privados, los chalecos antibalas, los fuegos artificiales y petardos, los artículos robados y sacar fotos. Este lugar que aspira a ser un pequeño país, por tanto, también tiene su propia bandera e himno, y hasta su propia moneda, el lol. En la salida de Christiania hay un cartel en el que se puede leer: «Estás entrando en la Unión Europea». También dispone de sus propios movimientos artísticos, en arquitectura, música y cine, donde destacan el pintor William Skotte, el escultor John Ravn y el cineasta Nils Werst. En definitiva, Christiania es un reducto lleno de gente que considera execrable el brillo fenicio del vil metal, que los mercados les recuerdan a tiburones disputándose la pitanza pública y que identifican a Gordon Gekko (personaje de la película *Wall Street*) con un antihéroe.

En Australia también podemos encontrar un equivalente a Christiania: Nimbin. Está a unos 800 kilómetros al norte de Sídney y tiene 350 habitantes censados (y varios miles que solo están de paso). Los australianos la conocen como «la capital australiana de las drogas». Y es que, como en Christiania, en Nimbin también se consume marihuana de manera habitual. Visualmente parece un lugar recién salido de una visión de LSD, pues aquí todo son

colores chillones y melenas *hippies*. En el cine local no hay butacas, sino hamacas para ver la película tumbado, al estilo del «Nota» en *El gran Lebowski*. Nimbin nació en 1973, a rebufo del Festival Aquarius, una suerte de Woodstock australiano. Y como Walden Dos, es un experimento sociológico en sí mismo, donde las leyes son más laxas, las drogas son más fáciles y, en general, se trata de incentivar el librepensamiento, con sus consecuencias positivas y negativas.

Un lugar similar, aunque solo sea estéticamente, es Salvation Mountain, una montaña artificial de adobe pintada de colores chillones en la que pueden leerse mensajes de amor y paz que se eleva en el desierto de California, cerca de Slab City, entre Niland y Calipatria. Allí vive una colonia formada por *hippies* y amantes de lo contracultural que residen en caravanas y furgonetas. La montaña es una obra de arte en sí misma y tiene la altura de un edificio de tres plantas y las dimensiones de un campo de fútbol. Se puede subir fácilmente a la cima, coronada con una gran cruz, mediante una escalera de adobe que la rodea. Si miráis demasiado tiempo el caos de colores, mensajes, flores y figuras geométricas psicodélicas que conforman la superficie de la montaña, os sentiréis como si hubierais ingerido sustancias prohibidas.

Su creador es Leonard Knight, y ha conseguido que el Congreso de Estados Unidos, en 2002, la calificara de tesoro nacional, así que ahora está protegida por el Gobierno.

BISHOP, LA ISLA CON MAYOR PORCENTAJE DE TERRENO EDIFICADO

Otros lugares diminutos se han usado, más que como lugares, como símbolos o guías para viajeros. Por ejemplo, el símbolo del fin del mundo en Chile es el faro más austral (desde 1991) del planeta, situado en el cabo de Hornos. No ocurre así con el mítico faro de Finisterre, en la Costa de la Muerte gallega, que a pesar de su nombre, «fin de la tierra», en realidad no es el lugar occidental-continental más hacia al oeste. Solo cinco kilómetros más al norte podemos encontrar el cabo de la Nave, que está más adentro del mar que Finisterre. Este es el verdadero fin del mundo español, que no del continente europeo: esa distinción le corresponde al cabo da Roca, a 40 kilómetros de Lisboa, Portugal. Y ya puestos, vamos a dar un vistazo al fin del mundo europeo si echamos a andar hacia el norte: cabo Nordkinn, un promontorio localizado en la isla de Mageroya, en el norte de Noruega. Esta clase de errores sobre los límites de los lugares se dan con mucha frecuencia, y el menos conocido quizá sea el relativo al punto más meriodional de África.

Cualquier turista afirmará sin dudarlo que ese punto es el cabo de Buena Esperanza, a partir del cual partían los marineros del pasado cuando se embarcaban en el largo trayecto descendente a lo largo de la costa africana. Sin embargo, el punto más meridional de África es un lugar mucho menos conocido: el cabo de las Agujas, que debe su nombre a las afiladas y traicioneras rocas y a los arrecifes que jalonan sus aguas turbulentas. Su ubicación exacta es 34º 49’ 58’’ S y 20º 00’ 12’’ E, siendo el punto que oficialmente separa los océanos Atlántico e Índico. El lugar es tan poco conocido y está tan aislado por las rocas que incluso acoge especies en peligro de extinción, como la *Microbatrachella capensis*, una rana minúscula, y una alondra aplaudidora de las Agujas, llamada así porque, al aparearse, bate sus alas de forma muy escandalosa.

Otro lugar que funcionó como guía y símbolo para viajeros fue Rockall, una roca que se encuentra a unos 425 kilómetros al noroeste de Irlanda del Norte, mide unos 25 metros de alto y como única población cuenta con un puñado de gaviotas. Casi un guijarro marino que, sin embargo, debido a su estratégico emplazamiento en las zonas de paso de los convoyes que transportaban suministros a Gran Bretaña durante la Segunda Guerra Mundial, es citado como lugar de referencia en las cartas de navegación. Como una señal en mitad del mar para no perderse.

Como también sirve para no perderse la que no sé si es la isla más diminuta del mundo, Bishop, pero que seguro es la isla con mayor porcentaje de terreno edificado: el 95 por ciento. En esta roca-isla situada al sureste de Gran Bretaña se levantó en 1858 un faro de 45 metros de altura, el faro de Bishop. Teniendo en cuenta que la base del faro ocupa prácticamente todo el terreno disponible, la construcción del faro, con más de 5000 toneladas de granito, debió de ser muy particular. Por si fuera poco, el lugar está continuamente azotado por olas, como si el faro en realidad surgiera envuelto en la bruma del turbulento mar. Así que la única forma prudente para llegar hasta allí es mediante helicóptero, que puede aterrizar en el helipuerto que se ha construido en la terraza del faro.

Actualmente, el haz luminoso del faro alcanza más de 24 millas náuticas (44 kilómetros).

Bell Rock, un faro que parece surgir del mar

Un lugar que guarda muchas semejanzas con el faro de Bishop es el faro de Bell Rock. Levantado durante el siglo XIX en el mar del Norte, a 18

kilómetros de la costa este de Escocia, Bell Rock es el faro más antiguo construido mar adentro que todavía sigue en pie. La torre de 35 metros de altura surge literalmente de la nada en mitad del mar, como si fuera el pináculo altísimo de un iceberg. Y es que la roca donde se asentó el faro es casi invisible a la vista, y por eso, durante siglos, fue algo más que una china en el zapato para el mundo de la navegación: se llama Bell Rock porque se cuenta que en el siglo XIV un abad de la abadía de Arbroath mandó poner una campana (*bell*, en inglés) en ella para poner sobre aviso acústicamente a los barcos de que la roca estaba allí y podía hacerles un buen agujero en el casco. Con todo, la roca fue responsable de innumerables naufragios, porque la campana duró poco en ella y durante la marea alta era imposible divisarla porque permanecía a unos tres metros bajo el agua.

Para evitar este peligro pétreo, pues, el capitán de la Royal Navy Joseph Brodie propuso la construcción de un faro de hierro fundido que se alzara sobre la roca mediante cuatro pilares. La propuesta fue rechazada y en su lugar tuvieron la estúpida idea de construir un faro de madera. Después de que en tres ocasiones el viento y las olas destruyeran esos endebles faros de madera, un tal Robert Stevenson, de la Northern Lighhouse Board, por fin propuso la construcción de un faro de piedra inspirado en el faro de Eddystone, también situado mar adentro en la costa de Cornualles.

La construcción del faro fue una pesadilla, porque la roca permanecía sumergida bajo el mar dos veces al día, así que solo se podía trabajar sobre ella cuando la marea estaba baja: unas dos horas diarias. Debido a las complicaciones y los altos costes, el faro no fue construido finalmente. Pero la idea volvió a tomar fuerza a raíz de un terrible accidente en 1804 que hacía imprescindible la construcción de un faro, costara lo que costase. Aquella tragedia fue protagonizada por el barco de guerra York, que naufragó causando 491 víctimas. Así pues, la construcción en firme del faro se inició en 1807 y corrió a cargo de 60 hombres, entre los que se incluía un herrero que se encargaba de afilar a pie de obra los picos con los que cavaban los cimientos. Solo se trabajaba en verano, que era la época en la que el mar estaba más pacífico. Cuando había tormenta o durante el tiempo en el que subía la marea, los trabajadores no tenían otra distracción que permanecer en el barco que estaba amarrado cerca de la roca aguardando el próximo turno para trabajar.

La primera fase de la construcción fue la más dificultosa, pues entrañaba agujerear la roca para llenarla con los cimientos. Cuando subía la marea, la roca, sin embargo, se llenaba de agua, y luego se perdía mucho tiempo para vaciarla de nuevo. Se tardó casi un año en excavar la base.

Más tarde, para transportar el material y las piedras con las que construirían el faro, se situaron unos raíles que iban desde el barco hasta la base del faro. Año tras año, el faro fue aumentando de altura trabajosamente.

Durante los dos primeros años de construcción se habían transportado 1400 toneladas de piedra a esa diminuta base de roca que se hundía y reflotaba cada poco en mitad del mar. Es decir, se había transportado más materia de la materia que constituía el lugar donde la descargaban. La peligrosa obra también se llevó la vida de algunos trabajadores. Finalmente, se dieron los acabados finales a la torre, que consistía en hacerla habitable por dentro: de abajo arriba construyeron una escalera de caracol, un almacén de provisiones, un almacén de aceite para la lámpara, una cocina comedor, un dormitorio, una biblioteca, una sala de luz y un balcón. Siete niveles sobre la tierra firme más pequeña imaginable, una hazaña casi imposible para la época.

Como el faro iba a estar continuamente azotado por vientos y olas muy fuertes, las piedras que lo forman no están simplemente colocadas unas sobre otras y unidas entre sí con mortero. Las piedras fueron talladas minuciosamente para que encajaran unas con otras como si se tratara de un enorme rompecabezas. Para añadir más resistencia, cada piedra tenía dos orificios circulares de cinco centímetros de diámetro que las atravesaban y en las que se introducían una suerte de clavijas *(trenails)* de madera que aseguraba un tramo de piedras con el anterior.

Tras cuatro años de trabajo, el Bell Rock fue inaugurado el 1 de febrero de 1811. Desde entonces ningún otro barco ha vuelto a naufragar. El 26 de octubre de 1988, el faro dejó de estar habitado definitivamente. Y allí quedó, como una casa fantasma sobre un pedazo de roca casi invisible.

Isla de Sark, el último reducto feudal de Europa

Los lugares pequeños poseen ciertas prerrogativas frente a los grandes. Por lo pronto, pueden organizarse más fácilmente. O incluso resistirse numantinamente a la evolución y el progreso, negándose a usar bombillas u otras tecnologías impías; o haciendo prevalecer formas de gobierno que se creían obsoletas. Es el caso de la isla de Sark, en el canal de la Mancha, que se ha mantenido en una especie de túnel del tiempo: allí jamás ha llegado la democracia y se continúa bajo un régimen de feudalismo medieval. La isla de Sark, a 20 kilómetros de la costa de Inglaterra, es una dependencia de la Corona británica que sin embargo no pertenece ni al Reino Unido ni a la Unión Europea.

La historia de Sark daría para un buen folletín. Durante el siglo XIII fue la base de operaciones de piratas franceses. En 1565, la reina Isabel I regaló la

isla a Helier de Cateret, señor de Saint-Ouen, a cambio de que expulsara a los corsarios y la colonizara con 40 familias. Durante la Segunda Guerra Mundial fue ocupada por los nazis, que incluso establecieron allí campos de concentración. Los prisioneros alemanes de estos campos fueron los responsables de la construcción de la única carretera asfaltada de la isla. En 1991, un físico nuclear francés en paro, André Gardes, trató de invadirla armado con un rifle semiautomático. ¿No os lo dije? Puro folletín.

Actualmente, en la isla viven anclados en el pasado 600 ciudadanos de nacionalidad británica que disponen de sus propias matrículas de coche, su propio sistema postal y hasta su propio dominio de Internet. Todos los ciudadanos viven también bajo la férula feudal de su señor, lord John Michael Beaumont, un ingeniero aeronáutico jubilado de 85 años, en el cargo desde 1974. Los privilegios de este señor feudal son los propios de su condición omnipotente: la posibilidad de apropiarse automáticamente de cualquier objeto que sea arrastrado por las olas a la playa de la isla (algas incluidas), una contribución tributaria anual de un pollo por familia, un 13 por ciento del importe de todas las transacciones inmobiliarias y… hasta un banco en la primera fila de la iglesia. Por si todo esto fuera poco, un ejército de cuarenta mosqueteros está dispuesto para defenderle hasta la muerte.

Lo cierto es que los súbditos de Sark están muy contentos bajo este régimen de poder, así que muchos se obstinan en aceptar que ahora, por primera vez en 450 años de historia, se vote por un Parlamento democrático compuesto por 14 terratenientes (herederos de las 40 familias originales) y 12 consejeros (elegidos entre el resto de la población). Y es que la razón de que se inicie este proceso democrático en Sark no tiene nada de fortuito. En 1993, en un islote que está bajo la jurisdicción de Sark, Brecqhou, se instalaron dos septuagenarios mellizos millonarios que nunca se dejan ver en público, no conceden entrevistas y se jactan de vivir en un castillo medieval de imitación con helipuerto personal. La roca tiene 65 hectáreas y pagaron 2,3 millones de euros por ella. Allí buscaban estar a salvo de la presión fiscal. Pero no tuvieron en cuenta que jamás podrían usar su precioso helipuerto. Porque los dos mellizos descubrieron con asombro e indignación que le debían obediencia al señor feudal de Sark y, entre otras cosas, en Sark no estaba permitido el uso de vehículos mecánicos (exceptuando tractores), de modo que su helipuerto solo les sirvió de costoso adorno: allí solo se puede llegar en barco. Y para desplazarse por tierra, las únicas alternativas son la bicicleta, el coche tirado por caballos o la tradicional locomoción humana consistente en calzarse dos buenos zapatos y tirar kilómetros, que ancha es Castilla. Los gemelos millonarios no daban crédito a que un pueblerino con ínfulas pudiera gobernar su estilo de vida. Pero así fue.

Estos dos excéntricos mellizos son sir David y sir Frederick Barclay, que, entre otros negocios, poseen inversiones en el diario conservador

británico *The Daily Telegraph*. Los Barclay están poderosamente interesados en instaurar la democracia en Sark a fin de suprimir la figura del señor feudal, y para ello desencadenaron una vigorosa campaña de presión. Muchos lugareños empezaron a estar de parte de los Barclay, pues consideraban que aquellos dos millonarios habían modernizado la isla y habían creado nuevos empleos. (Se conoce que los que están a favor de los magnates ingleses también habían recibido un buen fajo de billetes.) El resto de los habitantes opinan que los intereses de los Barclay son meramente económicos: son dueños de tres hoteles, dos restaurantes, un *pub*, una agencia inmobiliaria y otra de alquiler de bicicletas, una tienda de ultramarinos, una librería, un salón de belleza y el ferri que constituye la única conexión con Inglaterra. Y para que todos esos negocios sean rentables de verdad deben atraer a turistas que no tengan miedo de pisar una tierra donde aún no han florecido los valores democráticos. En julio de 2008, Sark basculaba aún entre el feudalismo y la democracia, pero pocos dudaban de que el poder del dinero y el símbolo del dólar (o de la libra) acabarían por modernizar este reducto feudal europeo. No fue así, contra todo pronóstico.

Los hermanos Barclay también creyeron que podían comprar influencia política a golpe de talonario, pero los habitantes han preferido preservar sus valores. «Quieren democracia, pero a su ritmo», señaló el diputado tradicionalista Paul Amorgie. Tras celebrarse las primeras elecciones a finales de 2008, los Barclay han perdido. Y como venganza han decidido cerrar todos sus negocios en Sark, dejando a un cuarto de la población en el paro (140 personas), en un lugar donde no existe ni seguridad social ni subsidio de paro.

¿No sería estupendo reflejar el estilo de vida de Sark en una serie británica para la televisión? La serie combinaría una trama de intriga con otra de costumbrismo anglonormando, y quizá todo estaría matizado con algunas pinceladas de humor. El guion podría estar a cargo de Paul Auster, que ya tiene experiencia en describir a mellizos millonarios excéntricos, como demostró en su novela *La música del azar*.

Si queréis visitar Sark, os lo recomiendo, aunque solo sea por las bonitas vistas y el increíble cielo estrellado que se contempla por las noches (gracias a la falta de contaminación y la prohibición de alumbrado público); entonces la mejor forma es tomar un ferri desde la ciudad francesa de Saint-Malo, que os trasladará a Guernsey (o también podéis volar directamente a Guernsey). Desde allí parten cada día barquitos que os llevarán a Sark en solo 45 minutos. Yo hice el viaje en junio de 2011 y, tras recorrer a pie toda la isla (en solo cuatro horas), recuperé fuerzas en el Mermaid Tavern, en cuyo *jukebox* empezó a sonar *New Sensation* de INXS. La mayoría de los parroquianos eran trabajadores que ya estaban empinando el codo, y algunos de ellos jugaban al *euchre*, un juego de cartas típico de las islas del canal. No me extrañó que la isla inspirara a Victor Hugo, y sobre todo a Mervyn Peake para escribir su

trilogía estilo Tolkien *The Gormenghast*. Y que debido a su lejanía de Gran Bretaña, esta, junto a otras islas, fueran los únicos lugares británicos ocupados por los nazis.

Por cierto, hace muy poco Sark entró en la democracia. Sin embargo, es improbable que el nuevo Gobierno introduzca cambios sustanciales que alteren el estilo de vida de la isla.

REPÚBLICA DE GOUST Y TAVOLARA, ALDEAS CON ASPIRACIONES SOBERANISTAS

En los Pirineos franceses, a 24 kilómetros de la frontera española, en el departamento francés de Pirineos Atlánticos, al suroeste del país, existe una pequeña república que oficialmente nunca se ha incorporado al país galo: Goust. Poca gente conoce su existencia, en primer lugar porque está oculto en las montañas: se encuentra a 995 metros de altura y tan solo es accesible a través de un sendero de montaña que atraviesa el Pont d'Enfer («Puente del Infierno»). En segundo lugar, porque nunca ha tenido más de un centenar de habitantes. Y en tercer lugar, porque esta aldea con ínfulas de Estado apenas tiene 2,5 kilómetros cuadrados.

En 1648, Francia y España reconocieron la independencia de Goust a pesar de que solo lo formaban nueve familias que vivían de forma autosuficiente gracias a la agricultura y la ganadería. El Gobierno estaba formado por un consejo de 12 ancianos.

Goust es tan diminuto que ni siquiera posee sacerdote, de modo que las bodas y los entierros debían celebrarse en la población vecina: Laruns. Pero arrastrar un ataúd por un accidentado camino de montaña no es nada cómodo, así que los habitantes de Goust idearon un estrafalario sistema para transportar a los muertos a Laruns: el ataúd se lanza ladera abajo a través de un trampolín expresamente construido a tal fin.

Actualmente, Goust no es una nación oficial, pero tampoco puede negársele cierta soberanía a pesar de que se la considera una simple pedanía perteneciente a la comuna de Laruns. Y es que no hay documentos oficiales a propósito de la anexión de Goust a Francia. Es decir, si lo desearan, los habitantes de Goust podrían declarar su independencia.

Goust es casi un espejismo: solo figura en algunas publicaciones de finales del siglo XIX y principios del XX. Por ejemplo, Edwin Asa Dix hace mención de Goust en su libro *Viaje veraniego por los Pirineos*, publicado en 1890. También en el *Frankfurt Times* de 1888 se hace una pequeña mención al no menos pequeño Goust.

Si queréis visitar Goust, deberéis cruzar el balneario de Eaux Chaudes. Allí encontraréis un pequeño letrero que os indicará el camino hacia el casi ilusorio Goust. La visita merece la pena, aunque sea para disfrutar de los paisajes y de los últimos ejemplares de osos pirenaicos.

Una situación legal similar es la que goza la isla de Tavolara, que hoy día ya se considera parte de Italia, aunque su anexión no ha sido aprobada formalmente. Tavolara es un macizo de piedra caliza de cinco kilómetros de largo y uno de ancho situado en la costa norte de Cerdeña, en la provincia de Olbia-Tempio. En 1836, fue el rey Carlos Alberto de Cerdeña quien reconoció la isla como reino soberano, con Giuseppe Bertoleoni como su rey. Cuando Giuseppe murió en la década de 1840, su hijo mayor se convirtió en rey, Paolo I (cuya tumba, rematada por una corona, puede encontrarse aún en el cementerio de la isla)

La mayor parte de la población de la isla fue desplazada de allí en 1962, cuando fue construida una estación radiogoniométrica de la OTAN en la mitad este de la isla. En Tavolara también se ha instalado el VLF transmisor ICV, empleado para transmitir mensajes a los submarinos, que si os apetece escuchar pueden ser recibidos (aunque no descifrados) por un ordenador cualquiera: solo es necesario incluir una bobina como antena en la entrada de la tarjeta de sonido e instalar un *software* de análisis de FFT.

El actual monarca de Tavolara es el rey Tonino, un ciudadano italiano que, además, es gerente del único restaurante de la isla: Da Tonino. Los intereses de la isla son representados en sus relaciones externas por el príncipe Ernesto-Geremia de Tavolara, que también es autor de un libro que cuenta toda la historia de la isla.

HASE, EL CONEJO ROSA GIGANTE

Por último, existen lugares que no son diminutos, sino tan gigantescos que provocan que nosotros nos sintamos diminutos. Uno de ellos es la cima de un monte en la región del Piamonte, provincia de Génova, Italia. Allí arriba reposa tumbado en el césped (en una posición que recuerda a alguien que ha caído desde una gran altura y ha quedado un poco desmadejado por el golpe) un enorme conejo de color rosa chicle. El conejo se llama Hase (del alemán, «liebre») y está hecho de paja y un forro textil rosa. Mide 60 metros de largo y seis de alto. El conejo no es un muñeco infantil que ha sido agigantado por una máquina como la que aparecía en la película *Cariño, he encogido a los niños*, sino que fue concebido por un grupo de artistas de Viena llamado Gelitin, antes llamado Gelatine, es decir, «gelatina». Formado en 1978, este

grupo de cuatro integrantes entienden el arte como una forma de diversión, de modo que consideraron el colmo de la diversión el dejar ese conejo hipertrofiado a 1500 metros de altura, en lo alto del monte Colletto Fava, para que los turistas y curiosos se puedan sentir por unos momentos como Gulliver. Hasta puedes trepar por su tripa o mirarle a sus ojos del tamaño de pelotas de fútbol.

Hase nació oficialmente a las 11.30 de la mañana de un 18 de septiembre de 2005 y sus creadores estiman que su esperanza de vida se alargará hasta el año 2025. Lo cual no es mucho para tratarse de un conejo tan grande. Así que habrá que darse prisa si queremos verlo en condiciones óptimas y no hecho un guiñapo de color rosa, pues para ese año se ha previsto que todo su cuerpo habrá sido devorado por la naturaleza. De hecho, su cuerpo es tan blandito que por algunas costuras ya sobresalen sus tripas, como una gran almohada rosa que pierde su forro. Así, el conejo ya empieza a parecer más un animal atropellado en la carretera que un conejo tumbado a la bartola.

Si calculáis que no llegaréis a tiempo antes de que Hase parezca más un cuadro daliniano de un conejo que un mullido conejo rosa, entonces podéis recurrir a Google Maps para contemplarlo desde una fotografía satélite. Las coordenadas son: 44º 14’ 37,61” N 7º 46’ 10” E. En caso de error, simplemente buscad una gran mancha rosa con forma de Bugs Bunny. No tiene pérdida.

MICRONACIONES, MÁS DE CIEN SITIOS QUE CABRÍAN EN UN SOLO SITIO

Oficialmente reconocidas por la mayoría de los países del mundo, las siguientes son las naciones más microscópicas que la mayoría de las personas conoce.

La ciudad-Estado del Vaticano, ubicada dentro de la ciudad de Roma, que apenas tiene una extensión de 0,439 kilómetros cuadrados y una población aproximada de 900 habitantes. Es el Estado soberano menos extenso y menos poblado del mundo. Es tan pequeño que solo la plaza de San Pedro ya ocupa el 20 por ciento de su territorio. Para conseguir la nacionalidad solo es necesario trabajar para la Santa Sede: entonces el papa os la concederá, pero os la volverá a retirar en cuanto ceséis en la colaboración. El Vaticano tampoco posee impuesto sobre la renta ni limitación a la exportación o importación de dinero. Su tamaño microscópico también produce anomalías estadísticas: por ejemplo, tiene la tasa de delincuencia más alta del mundo: se registran más de mil delitos al año. También es el único país del mundo donde

no hay hoteles, pero por contrapartida cuenta con el mayor número de helipuertos y de cadenas de televisión per cápita del mundo.

El Principado de Mónaco es el segundo país más pequeño del mundo, situado en la Costa Azul, reducto del lujo y el exceso. Solo el 21 por ciento de la población posee la nacionalidad monegasca. La tasa de desempleo del país es exactamente cero.

El estado de Micronesia llamado República de Nauru, en el océano Pacífico central, que es un atolón de forma oval con una superficie de 21 kilómetros cuadrados.

La isla-nación de Tuvalu (antes llamada Islas Ellice), perteneciente a la región de la Polinesia, también en el océano Pacífico, de 25 kilómetros cuadrados; es también el miembro de las Naciones Unidas con menor número de habitantes. El alumbrado público no llegó a la capital, Funafuti, hasta el año 2002.

La Serenísima República de San Marino, que es la república más pequeña y antigua de Europa, y está ubicada en territorio italiano. Tiene 61 kilómetros cuadrados, y cada año llegan aquí dos millones de turistas: la mayor desproporción entre turistas y habitantes del mundo después de Andorra.

Liechtenstein, un principado que es uno de los países más ricos de Europa. Tiene 160 kilómetros cuadrados. Pasó de ser un país agrícola a uno de los más industrializados del mundo.

Islas Marshall es una república apoyada económicamente por Estados Unidos a causa del tratado de libre asociación del que disfrutan: el 60 por ciento de su presupuesto tiene su origen en los ingresos procedentes de Estados Unidos a cambio de mantener allí una base militar.

San Cristóbal y Nieves, con una superficie de 261 kilómetros cuadrados, es uno de los países más endeudados del mundo, a pesar de que recibe cuatro veces su población en forma de turismo y exportan caña de azúcar y cacahuetes.

Pero existen otras naciones menos populares, quizá también menos oficiales, que se conocen por el nombre genérico de «micronaciones».

Problemas fronterizos

En un mundo cuyas fronteras se trazan a golpe de escuadra, cartabón y casualidades geopolíticas, cada vez más gente se rebela ante la arbitrariedad de los muros invisibles, meramente burocráticos. Como el que puede encontrarse entre un punto de Bolivia y Chile. Un paisaje yermo, desolado. De fondo, se recortan montes festoneados de nieve. Y en un primer plano, un solitario poste arañado por el óxido. El abandonado poste indica dónde

empiezan y terminan Bolivia y Chile, como un espejismo. Una frontera invisible, inútil. Absurda. Como también la que se halla a cada lado del puente más corto entre dos países. Es un puente de pocos pasos que conecta dos pequeñas islas, una perteneciente a Canadá y otra a Estados Unidos. Genéricamente son las islas Zavikon, pero una línea invisible es objeto de continua polémica: Canadá sostiene que ambas islas son suyas. En la isla más grande se alza una casa; en la isla más pequeña, los dueños tienen el patio trasero de la casa. Así que uno puede saltar de un país al otro sin salir de su propia casa.

También podéis jugar al golf entre dos países si os dirigís a la ciudad de Haparanda, en lo alto del golfo de Botnia, en la orilla del mar Báltico, en Suecia. Allí hay un campo de golf cruzado por una frontera internacional que consta de 18 hoyos: tres de ellos son hoyos fronterizos, así que para llegar al *green* es imprescindible cruzar de Suecia a Finlandia y viceversa. A esto se añade que Suecia y Finlandia no comparten huso horario, de modo que, al cruzar la frontera, también habrá que adelantar o atrasar una hora el reloj (lo sabréis perfectamente porque la frontera está señalizada claramente con unos postes de plástico rojo). Además, en verano, debido al sol de medianoche, la noche no existe, lo cual permite jugar a cualquier hora. Estamos, pues, ante el campo de golf más excitante y espaciotemporalmente extraño del mundo: cambias de país continuamente, viajas en el tiempo y nunca caerá la noche. Por fortuna, para jugar en este campo de golf no es necesario ir enseñando el pasaporte todo el tiempo.

Sin embargo, si lo vuestro no es el golf y preferís el billar, entonces también existe un billar que os permite ir saltando de Estados Unidos a Canadá, haciendo las únicas carambolas transnacionales del mundo. El billar está instalado en el Taillon's International Hotel, en el pueblo de Dundee, en la provincia canadiense de Quebec. El hotel está entre el Polo Norte y el ecuador. En esta frontera también hay pueblos como Rock Island y Derby Line, también en Quebec, donde existen muchas viviendas particulares y edificios públicos partidos por la mitad por la frontera con Estados Unidos. Por ejemplo, en Derby Line, tras la paranoia que suscitaron los ataques terroristas del 11-S, un habitante fue detenido por cruzar Church Street, una calle por la que discurre la frontera, porque simplemente iba a una pizzería que quedaba al otro lado de la calle (antes de cruzar la calle hay que avisar a las autoridades).

Baarle-Hertog (Bélgica) es casi un rompecabezas de fronteras en sí mismo. Casas que tienen el recibidor en Holanda y el salón en Bélgica, e incluso restaurantes que cambiaban de sitio las mesas para aprovechar los horarios de cierre más flexibles de Holanda con respecto a Bélgica. En Baarle hay también una cervecería llamada De Biergrens («la cerveza de la frontera») donde incluso las botellas de cerveza pueden estar en dos países la

vez. Y es que el establecimiento fabrica su propia cerveza, que ni es belga ni es holandesa, sino las dos cosas a la vez: se llama Smokkelar («contrabandista»). Tiene una entrada en Bélgica y otra entrada en Holanda.

Y en Suiza hay un hotel peculiar: tiene habitaciones que están en tierra francesa y habitaciones que está en tierra suiza; incluso en una habitación se puede dormir con los pies en un país y las piernas en el otro. Es el hotel Arbez. A él se puede acceder desde la puerta situada en La Cure, una pequeña comuna suiza del cantón de Vaud, o desde Les Rousses, un pueblo del departamento francés del Jura. La línea fronteriza, además, cruza justo por la escalera, concretamente por el peldaño número 12. Durante la Segunda Guerra Mundial, esta peculiaridad suscitó momentos casi cómicos, como de película de Billy Wilder: Francia estaba ocupada por los nazis, pero Suiza era neutral, de modo que los soldados alemanes que accedían al hotel solo podían pisar las zonas que pertenecían a Francia. Así que las habitaciones superiores, las que quedaban por encima del peldaño 12, al estar en Suiza, quedaban protegidas de la vigilancia nazi. No en vano, estas habitaciones se convirtieron en refugio de fugitivos y resistentes, como en el juego del pillapilla cuando llegas a casa y gritas: «¡Salvado!». Una célula de la Resistencia se instaló en la planta superior, dedicándose a facilitar la huida de amenazados y perseguidos.

Y entre Argentina y Chile, todavía en 1990 existían 24 puntos de litigio sobre límites fronterizos entre ambos países, siendo la zona de los Hielos Continentales uno de los pendientes: ambos países se juegan 100 glaciares, 130 ríos y 46 lagos, tal como explica Claudi Alsina en su libro *Geometría para turistas*. Algo parecido a lo que sucede con los más de 500 kilómetros de frontera entre Croacia y Eslovenia: una irregular frontera que se introduce por la calle de un pueblo, la localidad croata Brezovica Žumberačka, y se estrecha progresivamente mientras gira y gira, creando una espiral, hasta que desemboca en una pequeña península croata rodeada de territorio esloveno. Un lío.

También hay muchas ciudades que están divididas por las fronteras de varios países, pero lo realmente excepcional es cuando una ciudad está entre dos continentes. La más conocida es Estambul, en Turquía, que está entre Europa y Asia. Es la ciudad más poblada de Europa (12 millones de habitantes). El estrecho del Bósforo separa la Estambul europea de la Estambul asiática. En esta situación también se encuentra Oremburgo, en Rusia, también entre Europa y Asia: el río Ural es el que separa la ciudad en dos continentes. También entre Europa y Asia está Atyrau, en Kazajistán. Y entre África y Asia está Suez, en Egipto. Lo más sorprendente, sin embargo, es descubrir que en España hay una ciudad bicontinental: Almería, que se divide entre Europa y África. Y es que Almería posee islas a suficiente distancia como para formar parte de otro continente: es el caso de la isla de

Alborán, un peñasco de 0,7 kilómetros cuadrados habitado exclusivamente por doce soldados del Ejército español que son relevados cada dos semanas. La isla se encuentra a 90 kilómetros de la costa española y a 50 kilómetros de la costa africana.

Lo más singular de todo, cuando el mundo parece disputarse la tierra, es que existan tierras que nadie quiere. Es lo que se denomina *terra nullius*. Son territorios que no han sido reclamados por ningún Estado, o sobre el que ningún país tiene soberanía. Por ejemplo, es el caso de Bir Tawil, un pequeño triángulo de desierto entre Sudán y Egipto. Irónicamente, ambos países reconocen este triángulo de tierra como territorio del país vecino. Y es que el territorio no tiene nada especial, salvo un pozo de agua fresca.

Esta clase de situaciones, aunque un poco surrealistas, provocan que las micronaciones cada vez proliferen más.

Inventando naciones

Las micronaciones son entidades y agrupaciones humanas con pretensiones de soberanía no reconocida oficialmente por otros Gobiernos u organizaciones internacionales, por lo habitualmente minúsculas. Empezaron a gozar de gran popularidad a partir de la década de 1990, sobre todo a raíz de la creación de Internet. Ahora existen decenas, cientos de micronaciones, que jalonan los mapas de todo el mundo, aunque son tan diminutas que ni una lupa serviría para localizarlas. Micronaciones que, por descontado, también cuentan con un número muy reducido de habitantes, como si todas ellas siguieran la filosofía de Platón expuesta en *Las leyes*, donde se propone que el número óptimo de ciudadanos en un Estado es de 5040 porque a) es el producto de 1 × 2 × 3 × 4 × 5 × 6 × 7, como de 7 × 8 × 9 × 10; b) su doceava parte puede dividirse por 12; c) tiene 59 divisores, incluidos todos los números enteros del 1 al 12 (excepto el 11, pero el 5038, muy próximo a 5040, es divisible por 11). Este número concreto de habitantes escogido por Platón le permite, por ejemplo, dividir la tierra del Estado en 5040 terrenos, de los cuales 420 constituyen el territorio de cada una de las 12 «tribus».

Quizá los precedentes de las micronaciones haya que buscarlos en esas pequeñas comunidades que se fundaron a mediados del siglo XIX con el propósito de recuperar una ingenua justicia y concordia. Podemos ver la película *El bosque*, de M. Night Shyamalan, para comprobar por qué esos intentos de recuperar una pureza basada en una idea falsa del «buen salvaje» acabaron siendo un estrepitoso fracaso. Otras tantas fueron feudos independientes fundados por aventureros o especuladores, como las Islas Cocos (Keeling), regentadas por la familia Clunies-Ross, o Sarawak, gobernada por los «rajás blancos» de la familia Brooke. También existieron

micronaciones de corta vida, como la Long Republic (1819-1820), situada en lo que hoy es el estado de Texas, en Estados Unidos. O el reino de Araucania y Patagonia (1860-1862), al sur de Chile y Argentina. Pero las micronaciones actuales no persiguen objetivos tan utópicos, se conforman con vivir a su aire, emitir pasaportes, sellos y monedas, o crear himnos y rompecabezas heráldicos.

Como la divertida República de Molossia, en Nevada, Estados Unidos. Al principio solo fue un pequeño juego, pero el rancho de Kevin Baugh, en mitad del desierto de Nevada, es, cada día más, una república con más de verdad que de mentira. Y es que la República de Molossia dispone hasta de su propia marina, que navega casi exclusivamente por el lago Tahoe. Tiene solo veinte habitantes. Pero aspiran a ampliar sus fronteras reclamando 130 000 kilómetros cuadrados del planeta Venus. También posee sus propias normas internas: prohibición de las bolsas de plástico para la compra, las bombillas incandescentes, las espinacas envasadas y el tabaco.

Otras son tan invisibles que ni siquiera pueden visitarse, como New Free State of Caroline, fundada por el artista conceptual Gregory Green en 1996. Green asegura que su país acabará por instalarse en una isla cuyo paradero definitivo es aún un misterio, a pesar de que ya tiene unos 4000 ciudadanos. Y es que para convertirse en ciudadano de este Estado solo es necesario enviar un correo electrónico a Green: gregorygreen59@hotmail.com.

Green deberá escoger bien su isla si no quiere que New Free State of Caroline acabe como la República de Minerva, un país fundado por un multimillonario de Las Vegas, Michael Oliver, en los arrecifes Minerva, en el océano Pacífico. En 1971, Oliver hizo ascender el nivel del arrecife con arena transportada en barcos desde Australia y, constituido su país, levantó en él una torre y empezó a crear moneda propia. El rey de Tonga no tardó en reclamar sus tierras y, con la aprobación de la comunidad internacional, hizo suyo el país por la fuerza militar.

Hay lugares que son tan de mentira que en ellos nunca sale el sol. Como el Dominio de Melquisedec, un lugar invisible y espiritual localizado en unas islas desconocidas y anónimas en las que nadie ha puesto los pies. Sin embargo, gozan de una «eterna soberanía» concedida por las Sagradas Escrituras hebreas y cristianas. En el Antiguo Testamento, Melquisedec era un sumo sacerdote, profeta y líder que vivió después del Diluvio y durante los tiempos de Abraham. El Dominio de Melquisedec también dice contar con el reconocimiento diplomático de la República Centroafricana. Aquí la ciudadanía se adquiere efectuando una donación económica de 10 000 dólares. Al módico precio de 6500 dólares también se puede estudiar Filosofía en su universidad de mentira. Uno de sus fundadores, al parecer, estuvo implicado en el intento de secesión de la isla Rotuma, en las islas Fiyi.

Otro lugar de mentira, aunque su monarca, el príncipe Lazarus Long

(antes llamado Howard Turney, longevo promotor de Oklahoma City), se empeñe en decir que es real y legítimo, es New Utopia. Este lugar con nombre de zumo de frutas tropicales ha sido declarado fraudulento en el año 2000 por el Tribunal Federal de Estados Unidos: no era más que uno de esos conocidos esquemas piramidales de Internet a escala nacional con el que Long se ha lucrado vendiendo títulos falsos. Supuestamente, New Utopia sería un proyecto de construcción de plataformas de hormigón que quedarían colgadas de un atolón sumergido en el Caribe. Long sostiene que más de 3200 personas han pagado una suma de dinero para inscribirse como los primeros ciudadanos, pero lo cierto es que el territorio insular que debería estar localizado a medio camino entre Honduras y Cuba continúa sumergido.

Con aires más dalinianos, se han proyectado muchos lugares de mentira que solo existen en el terreno artístico (aunque algunos tengan intenciones de saltar al plano real algún día), como la Confederación de Repúblicas Socialistas de Titania, cuyo sistema de gobierno está basado en los principios del municipalismo.

El Reino de Metrópolis, que bebe estéticamente de la película *Metrópolis* de 1926.

La nación de Neue Slowenische Kunst, creada por artistas eslovenos del colectivo del mismo nombre, definido como el primer Estado global del universo, carente de límites espaciales y con fronteras solo mensurables por el tiempo, la cuarta dimensión.

Syldavia, que aparece en varios tebeos de Tintín y que posee un lenguaje artificial completamente desarrollado.

El Reino de Gays y Lesbianas de las islas del mar del Coral, fundado en 2004 en las deshabitadas islas del mar del Coral en la costa de Queensland, Australia, en respuesta a la negativa del Gobierno australiano a reconocer los matrimonios entre miembros del mismo sexo. Si bien estamos hablando de un reino, el jefe del nuevo Estado ostentaba el título de emperador. Con todo, al poco de su nacimiento, el país quedó deshabitado: todos sus «habitantes» regresaron a casa, y ahora su única actividad es la venta de sellos a través de una web.

Nutropía, declarado por John Lennon en 1973, que apoya los ideales representados en la canción *Imagine*; o San Serriffe, como ya hemos visto, una broma difundida por el periódico británico *The Guardian* el Día de los Santos Inocentes.

Lugares de mentira que pueden ser tan influyentes en el pensamiento de la gente que, de alguna manera, acaban cristalizando en la realidad, al menos durante fracciones pequeñas de tiempo: el tiempo durante el cual se está pensando en ellos. Naciones imaginarias u oníricas como las islas Yune, situadas en algún punto inconcreto al sur del océano Índico y habitadas desde mediados de 1980 por colonos procedentes de diversos países de América,

Asia y Europa. Todos sus habitantes continúan luchando para que los organismos internacionales reconozcan su existencia.

La micronación establecida para propósitos fraudulentos que ha tenido más éxito hasta la fecha fue fundada en el territorio de Poyais, en Suramérica, a principios del siglo XIX. George MacGregor, aventurero escocés y héroe de la independencia de Venezuela, elaboró un minucioso embuste cuando regresó a Gran Bretaña en 1822 con la intención de embaucar a las más altas esferas políticas y financieras de Londres. Aseguró que las tierras que había recibido por parte del rey del pueblo de Mosquito, en lo que es actualmente Honduras, eran inmensamente ricas en recursos. Presentándose como príncipe soberano de Poyais, nombró representantes diplomáticos, que incluso fueron recibidos ante la corte de St. James. A cambio de bonos poyasianos, derechos sobre tierras y títulos nobiliarios, MacGregor recibió cientos de miles de libras por parte de inversores fascinados por las historias que contaba sobre aquellas lejanas tierras. MacGregor incluso repartía guías de viajes y mapas en los que aparecía una metrópolis de estilo europeo. Finalmente, los primeros barcos de ilusionados inmigrantes recalaron en el seudoidílico Poyais. Todos desembarcaron en el Nuevo Mundo y descubrieron que Poyais solo era una fétida ciénaga deshabitada. Cientos de visitantes murieron a causa de las infecciones, pero MacGregor consiguió ocultarse de las miradas iracundas viviendo sus últimos días en Venezuela.

Tanta es la pasión que despiertan estas repúblicas diminutas que incluso se han celebrado exposiciones para hacerlas llegar al gran público, como la I Exposición Universal de Micronaciones que acogió el Sónar, en Barcelona, inaugurada el 17 de junio de 2004. En ella, incluso, se organizó una cumbre de jefes de Estado. Cuestionando la categoría de frontera y creando nuevos vínculos entre ciudadanos, a la exposición acudió, entre otros, el Estado de SoS (State of Sabotage), diseñado por el artista Robert Jelinek en la Bienal de Venecia de 1992. Al parecer, este país conecta simbólicamente las ciudades de Linz (Austria), Niza (Francia) y Baldrockistan (Australia). Los visitantes de esta microexposición universal también pudieron adoptar las nacionalidades que más les sedujeran, sometiéndose incluso a un test para saber qué micronación resultaba más apropiada para ellos según sus características para así sentirse un poco menos esclavos de una patria que solo es propia por cuestión de azar: el lugar donde tus padres decidieron alumbrarte e inscribirte en el registro civil.

Más reciente es el congreso celebrado en la Andrews Kreps Gallery de Nueva York, en 2005, al que asistieron representantes de Sealand, Egaland-Vargaland, New Utopia, Atlantium, Frestonia y Fusa. O el congreso celebrado a principios de 2007 en el palacio de París en Tokio.

Una de las micronaciones más divertidas existe exclusivamente en el ámbito de Internet, sin embargo reclama para sí una buena cantidad de tierras,

incluidas las de otros planetas del sistema solar, como unas cuantas hectáreas en Marte (aproximadamente 2,9 kilómetros cuadrados de superficie del planeta, en las coordenadas 10-11º S con 220-221º E). Es el Imperio de Aérica (como clara alusión a América), cuya filosofía es «El Imperio existe para facilitar la evolución de la sociedad donde el Imperio es en sí mismo innecesario». Aérica nació en mayo de 1987, y en 2009 su población ya superaba los 400 habitantes, sobre todo a raíz de un artículo publicado en el *New York Times*. El imperio incluso ha creado una religión nueva que cuenta con 30 seguidores: Silinism, la adoración del Gran Pingüino. La enseñanza primordial de esta religión es que que el humor es sagrado y que para ser feliz hay que aprender a reírse del universo. El calendario está compuesto fundamentalmente de vacaciones (con significado religioso) y *niftydays* (literalmente, «días ingeniosos»). Estos días son, entre otros, el 2 de enero, Procrastinator's Day («Día dedicado a la persona que deja para mañana lo que puede hacer hoy»), el 27 de febrero, Oops Day («¡Vaya Día!»); o el 19 de marzo, What the Heck is That Day («Qué Diablos es este Día»).

La mayoría de las micronaciones persiguen un reconocimiento oficial esgrimiendo toda clase de argumentos, desde bíblicos y religiosos hasta políticos o históricos, aunque otros se basan en la experimentación o en la simple y llana pataleta. En la enciclopedia digital Wikipedia existe una clasificación de micronaciones según el propósito original de su fundador:

1. Proyectos de nuevas naciones, sobre todo islas artificiales.
2. Simulaciones sociales, económicas o políticas.
3. Entretenimiento personal o creaciones ególatras.
4. Fantasías o ficciones.
5. Vehículos para la promoción o publicidad.
6. Objetivos fraudulentos.
7. Anomalías históricas.

Un país a gusto de cada consumidor

Las micronaciones empezaron a proliferar y diversificarse entre las décadas de 1960 y 1970. Antes solo encontramos ejemplos aislados, como la ciudad de Llanrwst, al norte de Gales, que fue declarada barrio libre por su príncipe (autoproclamado, claro), ya que su solicitud dirigida a las Naciones Unidas en 1947 al parecer no prosperó. Su lema es «Gales, Inglaterra y Llanrwst»; no muy original, por cierto.

No es hasta 1967 cuando nace una de las micronaciones más famosas del mundo (y también con más peso legal), el principado de Sealand, del que

hablo extensamente en el capítulo dedicado a los lugares de ciencia ficción. Un año después, y con peor suerte que Sealand, se formó una plataforma de 400 metros cuadrados en el mar Adriático, la isla de las Rosas. A pesar de que estaba enclavada en aguas internacionales de la ciudad italiana de Rímini y que imprimió sellos y declaró el esperanto como idioma oficial, la Marina italiana la invadió y desmanteló poco después de su formalización. También por esa época el hermano de Ernest Hemingway, Leicester Hemingway, participó en otro proyecto de similares características, pero en una plataforma de madera. Esta micronación, llamada Nueva Atlántida, fue construida en las aguas internacionales de la costa oeste de Jamaica y sus dimensiones eran de 2,60 por 10 metros. Las tormentas tropicales acabaron dañando la estructura, que fue víctima del pillaje por parte de pescadores mexicanos. En 1972, el hombre de negocios de Nevada, Michael Oliver, dirigía operaciones de dragado en los arrecifes de Minerva, un banco situado al sur de las islas Fiyi. Entonces decidió construir una pequeña isla artificial para consolidar un proyecto de país liberal. La isla vecina, Tonga, acabó anexionándosela por la fuerza. En 1977, el bibliófilo Richard George William Pitt Booth declaró reino independiente la ciudad británica de Hay-on-Wye, autodesignándose monarca del mismo: ¿para qué perder el tiempo buscando a una persona adecuada para tan alto cargo? El rey era un cachondo con ciertos aires a Duchamp (el artista que llevó a cabo una exposición con un urinario público entendido como obra de arte), pues su cetro fue un escobilla de baño reciclada. Aún hoy, esta ciudad es un próspero atractivo para turistas con intereses artísticos o literarios, y se siguen vendiendo títulos nobiliarios y honores a cualquiera dispuesto a pagar por ellos. Uno de los más recientes ejemplos de micronación lo encontramos en Alemania. El reino de Kreuzberg fue fundado en 2002 por Christel Göritz y su hijo Rick en un terreno previamente ocupado por una base militar estadounidense, en Zweibrücken. Se autodeclararon reyes, pero no han sido procesados judicialmente por el delito de abuso de títulos porque Alemania abolió el título de «rey» y, por tanto, tal título tiene tantos efectos reales como encasquetarse la corona de cartón que regalan en el Burger King.

Las micronaciones fundadas en Australia merecen un párrafo aparte. Durante los últimos 30 años este país ha visto nacer la mayor concentración de micronaciones del mundo, la mayoría en granjas con muchas hectáreas de terreno. Y es que Australia contiene un enorme espacio vacío, todavía hoy inexplorado en su mayoría, de modo que se presenta a los fundadores de micronaciones al igual que a los especuladores inmobiliarios se les presenta una franja de tierra limpia: irresistiblemente fértil. La primera micronación australiana se remonta a 1970, cuando el príncipe Leonard George Casley declaró su granja propiedad independiente tras una larga disputa por las cuotas de trigo. Su nombre es Hutt River, y hablaré de ella más adelante. Al

sur de Australia, en una propiedad rural próxima a Snowtown, otro excéntrico monarca británico, Alex Brackstone, creó la provincia de Bumbunga. Al norte, Paul Robert Neuman, un inmigrante alemán, levantó en 1978 el Estado soberano de Aeterna Lucina en un caserío de Nueva Gales del Sur. En 1979, tras una disputa a causa de los daños originados por una inundación en las granjas en Victoria, Tom Barnes fundó el Estado independiente de Rainbow Creek. Otro conflicto, en este caso relacionado con la ejecución de una hipoteca, llevó en 1993 a George y Stephanie Muirhead, de Rockhampton, Queensland, a segregarse como el principado de Marlborough. En la lejana y enorme isla de Tasmania, un activista antiimpuestos llamado John Charlton Rudge fundó el ducado de Avram.

También han cristalizado un buen puñado de micronaciones cuyo único sentido de su existencia era la simple diversión o entretenimiento, como el Imperio Americano, cuya bandera es una cara feliz, sus ciudadanos tienen saludos tontos y entre su larga lista de conmemoraciones y festejos destaca el Día de la Rápida Reaparición.

En el apartado de micronaciones de implicaciones funestas no puedo pasar por alto la micronación que trató de construirse la secta de los rajneeshes. En un rancho del estado de Oregón, un tal Bhagwan Shree Rajneesh, maestro espiritual hindú, fundó una comuna en la se vivía con arreglo a sus propias leyes. Bhagwan Shree Rajneesh (que más tarde se haría llamar Osho, para facilitar las cosas) era una suerte de gurú que en la década de 1980 alcanzó bastante popularidad en Estados Unidos, incluso entre las clases más pudientes. Tanto es así que acumuló una pequeña fortuna que le permitió dar rienda suelta a sus disparates. Sus enseñanzas promulgaran la pobreza material como forma de elevación espiritual, pero él se hacía fotografiar con toda clase de riquezas y conducía coches Rolls-Royce (llegó a tener 94 y tenía planeado llegar a los 365, uno para cada día del año). Según él, esta ostentación no era para beneficio propio, sino para lanzar provocaciones al materialismo de la sociedad norteamericana. Algo así como organizar un genocidio para reivindicar que se suprima la pena de muerte. Lo sorprendente es que sus seguidores se lo creían. Como también se tragaban todas sus extravagantes enseñanzas sobre el sexo abierto y sin complejos, que convirtieron la comuna en una especie de Sodoma y Gomorra a ojos de las localidades vecinas, que cada vez se mostraban más recelosas de la secta.

Lo que había comenzado siendo una humilde comuna de agricultura orgánica, pues, pasó a convertirse en algo mucho más serio. En tres años de existencia, la comuna ya era de pleno derecho una ciudad, aunque inicialmente el terreno era calificado de rural. Y es que esta seudociudad tenía 7000 habitantes, disponía de su propia policía (la Fuerza de Paz de Rajneeshpuram) y cuerpo de bomberos, restaurantes, centros comerciales, transporte público, depuradora de agua, embalse y hasta su propio aeropuerto,

que contaba con una pista de aterrizaje de un kilómetro. Finalmente, a pesar de las protestas de los habitantes de Oregón y de numerosas agrupaciones religiosas, el rancho que habitaba la secta llegó a constituirse como una ciudad independiente en 1982, pasando a llamarse municipio de Rajneeshpuram. Más seguidores de la secta fueron a vivir en una ciudad situada a solo 30 kilómetros del rancho, Antelope, que aumentó drásticamente su censo a causa de la invasión de rajneeshes. Tras unas elecciones en Antelope, el nombre de Antelope fue sustituido por el de Rajneesh, ya que los rajneeshes habían ganado por 57 votos a favor frente a los 22 en contra: los autóctonos eran minoría. Para evitar esta expansión religiosa, el estado de Oregón presentó una demanda en 1983 contra la constitución de Rajneeshpuram como ciudad. Los rajneeshes, entonces, contraatacaron con un plan para hacerse con el control político de todo el condado de Wasco, de unos 20 000 habitantes. Para ello necesitaban conseguir dos de los tres asientos en el tribunal del condado y la oficina del *sheriff*.

El plan era tan maquiavélico que nadie daba crédito a lo que estaban presenciando. Ni siquiera en una película de serie B hubiera sonado verosímil. La primera etapa del plan consistía en importar a miles de personas hasta Rajneeshpuram para inflar el censo electoral artificialmente con nuevos votantes partidarios de la secta. Para convencer a tanta gente de algo tan descabellado, se les ocurrió lo que ellos llamaron Programa Share--a-home («Compartir un Hogar»), que hacía un llamamiento a los vagabundos para que se mudasen a la comuna, donde se les prometía una vivienda y comida sin necesidad de trabajar por ello. El programa no pudo llevarse a cabo porque, en el último momento, el condado de Wasco impugnó este método, ya que los nuevos votantes no eran naturales del lugar.

Lejos de rendirse, la secta optó por métodos más expeditivos. Ya que no podían aumentar su población, reducirían la población de los contrarios a sus ideas. El 24 de septiembre de 1984, 150 personas enfermaron súbitamente de gastroenteritis aguda. Poco después, los casos se elevaron hasta 751. Todos los enfermos, independientemente de su edad, tenían los mismos síntomas: vómitos, diarreas, náuseas, fiebre, dolores de cabeza, etcétera. Tal como habían revelado los análisis de laboratorio, todos habían sido víctimas de la *Salmonella enterica typhimurium*. Lo cierto es que no se pudo implicar a los seguidores de Osho como los responsables de esa epidemia, pero la mera sospecha provocó que los habitantes del condado de Wasco se lanzaran en masa, obteniendo la mayor participación electoral conocida, únicamente para evitar que los rajneeshes obtuvieran alguno de los puestos a los que aspiraban. Lo consiguieron, pero los habitantes de Wasco todavía no respiraban aliviados: ahora la paranoia se había apoderado de todos ellos y creían que, como venganza, la secta efectuaría algún otro envenenamiento todavía más peligroso, quizá contaminando el suministro de agua con algún veneno

mortal. El congresista James H. Weaver alimentó esta paranoia desconfiando públicamente de la versión oficial de los hechos.

Finalmente, se descubrió que la secta disponía de instalaciones de producción de agentes bacteriológicos a gran escala, donde también se hallaron manuales para la fabricación de explosivos y guerra biológica, así como los detalles de un plan para asesinar al fiscal del estado. Lo que verdaderamente sobrecogió a la población fue el hallazgo de muestras de salmonela en el laboratorio de la secta que coincidían con los del brote que había afectado a los restaurantes locales. Los rajneeshes llamaban «la salsa» a este líquido ligeramente marrón contaminado de salmonela que se habían dedicado a repartir en diferentes lugares, sobre todo en los bufés de ensaladas de 10 restaurantes de The Dalles, la sede del condado.

Osho, sin embargo, salió impune del ataque de salmonelosis y solo fue declarado culpable de infringir leyes de inmigración, por las que fue condenado a una multa de 400 000 dólares y deportado de Estados Unidos. Otros miembros de la secta sí que fueron condenados a penas de cárcel, la más larga de las cuales fue de 20 años. Pero la mayoría de los seguidores de Osho, presuntamente, no estaban al corriente de estos tejemanejes delictivos. El rancho donde estaba ubicada la micronación sectaria de Osho fue desmantelado y vendido en 1985 por el estado de Oregón a la organización cristiana Young Life.

Osho murió a la edad de 58 años debido a una insuficiencia cardiaca. En su epitafio se puede leer: «Osho, nunca nacido, nunca muerto. Únicamente visitó este planeta Tierra entre el 11 de diciembre de 1931 y el 19 de enero de 1990». Su legado continúa en manos de muchos de sus seguidores repartidos por todo el mundo, aunque inspirándose solo en las partes menos controvertidas de su filosofía. Muchos de los 650 libros atribuidos a Osho se han convertido en *bestsellers* y se han traducido a 55 idiomas.

Como veis, cualquiera al que le apetezca puede construirse su propio país e incluso reinarlo. Otra cosa bien distinta es que vuestro reino sea reconocido oficialmente y que su esperanza de vida logre ser superior a la de una mosca de la especie cachipolla (mosca con nombre vagamente obsceno que solo vive 24 horas, la mitad de las cuales las emplea en reproducirse, como no podría ser de otra forma). Por eso os recomiendo que si tenéis interés en crear vuestro propio reino lo hagáis en un terreno más seguro: Internet. El mayor obstáculo de poseer un país virtual es que solo existe electrónicamente, pero a la vez constituye la forma más eficaz de esquivar a aquellos que se empeñan en obligaros a renunciar a vuestros deseos. Son las llamadas cibernaciones. Su tamaño es diminuto, apenas unos milímetros del disco duro de un ordenador. Pero sus fronteras virtuales pueden llegar a ser infinitas. Además, sirven muy bien para establecer simulaciones de tareas diplomáticas, gestionar elecciones y Parlamentos simulados o incluso disputar guerras simuladas.

Algunas de las cibernaciones más populares son el microestado virtual de Xliperia, que posee un producto interior bruto (PIB) de 450 ecus. Su moneda oficial equivale a 0,75 euros. Para quienes busquen un lugar digital con aires más tradicionales, les recomiendo el principado de Nivent, que tiene como príncipe a un tal Louis II. Está situado al suroeste de Perpiñán, Francia, y posee una población estimada en 26 000 habitantes. Su extensión, sin embargo, solo es de un kilómetro cuadrado. Al parecer, su Constitución guarda ciertas semejanzas con la española. Si la monarquía no es lo vuestro y preferís un sistema de gobierno más progresista, entonces nada mejor que la micronación republicana socialista comunista con sufragio universal más democrática que podáis imaginar: la República de Cosalandia. No es pitorreo, se llama así. Tiene un censo un poco escaso: solo 23 habitantes, incluidos el presidente, el vicepresidente y varios ministros que ejercen diversas funciones. Vamos, que casi todos los habitantes de Cosalandia ejercen algún cargo gubernamental. Además, desde hace tiempo están aliados con la República de Waterland, otra micronación situada en el territorio de las Guayanas (Surinam, Guayana Francesa y parte de Venezuela y Brasil), cuyo sistema político también es republicano, presidencialista y federal. Su lengua oficial es el español, su presidenta se llama René Renoir y, como sucede con Cosalandia, posee una densidad demográfica propia de un mundo posnuclear: solo 25 habitantes. Pero, para micronaciones con pocos habitantes, el teocrático y egocéntrico Sacro Imperio Unipersonalísimo de V. Su único habitante ostenta el cargo de emperador, jefe de Estado y Gobierno, cabeza visible de la Iglesia y administrador de justicia. Una dictadura en la que solo es víctima su propio dictador, como debe ser.

Un país en tu propia casa

Si lo queréis todavía más fácil, entonces podéis intentar lo que Danny Wallace casi obtuvo recientemente: que se le reconociera como nación su propio piso al este de Londres, al que quería llamar Lovely. La hazaña fue retransmitida por la BBC en agosto de 2005 en cinco episodios bajo el título de *Cómo empezar tu propio país*. Danny Wallace es un joven periodista inglés al que le gusta llevar hasta las últimas consecuencias sus ideas y teorías. Por ejemplo, tras romper con su novia, decidió llevar a cabo un modo de vida radicalmente distinto al que hasta entonces había llevado, optando por aceptar y decir que sí a todas las sugerencias, peticiones e invitaciones que le salieran al paso. Daba igual que estas fuesen interesantes o aburridas, positivas o negativas, su premisa partía de la idea de que si lo aceptaba todo, a la larga, su vida mejoraría, viviría más intensamente, aprendería más cosas, descubriría aspectos del mundo que de ninguna otra manera hubiera descubierto. Durante

un año siguió a rajatabla esta filosofía. Según afirma el propio Wallace: «Compré un coche solo porque me dijeron: “No estás interesado en él, ¿o sí?”; fui a ver una banda llamada General Onion and his Shoking y volé a Singapur en un fin de semana». Toda su experiencia la recogió en un libro titulado *Yes Man*, que hace poco ha sido adaptado a la pantalla grande en una película protagonizada por el histriónico Jim Carrey: *Di que sí*. Wallace también fue fundador de una especie de culto dedicado a la bondad, en el que ha convencido a un buen puñado de ciudadanos estadounidenses para que hagan un acto bondadoso cada viernes, un acto que, preferiblemente, debe beneficiar a un desconocido. También escribió otro libro sobre ello: *Join Me*. Una de sus últimas aportaciones al mundo de la televisión, en la que también está acostumbrado a crear programas y reportajes de similar calado, ha sido la de crear su propio país en casa. El programa para la BBC de Wallace fue ganador de varios Premios BAFTA, y en él declara su apartamento en el East End de Londres un Estado independiente, con su propia bandera y su propia Constitución, y hasta declara la guerra al Reino Unido.

¿Recordáis el anuncio para la televisión de la famosa empresa de muebles Ikea, el de «Bienvenidos a la República Independiente de tu Casa»? Wallace pareció tomárselo muy en serio. Y muchos televidentes también: cuenta con más de 50 000 ciudadanos (que no viven en el piso con él, imagino). Tal vez tal respuesta ciudadana fue también una crítica al tamaño de las viviendas británicas. Porque el país europeo que posee los hogares más pequeños (y también las habitaciones más pequeñas) es Gran Bretaña. Según reflejó un estudio de la Comisión para la Arquitectura y el Entorno Construido (CABE, por sus siglas en inglés), el tamaño medio de una habitación en una vivienda nueva en Francia es de 26,9 metros cuadrados; el equivalente británico es de 15,8 metros cuadrados. De superficie construida total, la media británica para la vivienda nueva es de 66 metros cuadrados, un tamaño misérrimo si lo comparamos con Irlanda (88), España (97), Francia (113) o Dinamarca (137). Fuera de Europa, las comparaciones aún son más gravosas para Gran Bretaña: Australia (206) y Estados Unidos (214).

Otro personaje que, al igual que Wallace, también se tomó muy en serio su propia habitación fue un viajero que no necesitó salir de ella para cubrir grandes distancias: Xavier de Maistre, en su *Viaje alrededor de mi cuarto,* escribió una crónica de lo que allí vio, porque una habitación puede llegar a ser tan apasionante como todo un universo. Bajo la máxima del filósofo Blaise Pascal («Toda la desgracia de los hombres procede de una sola cosa, que es no saber permanecer en reposo en una habitación»), De Maistre se pone un pijama rosa o azul, según el día, para viajar al sofá, admirando la elegancia de sus patas y tirando del hilo de la memoria para evocar tantos y tantos momentos allí recostado, disfrutando de los cojines, invadido por toda clase de ensoñaciones. Desde el sofá contemplará la cama, agradeciendo que las

sábanas combinen tan bien con sus pijamas: «Se me había olvidado, hablando de mi lecho, aconsejar a todo el que pueda hacerlo, tener un lecho de color rosa y blanco, pues estos colores inducen ensueños apacibles y placenteros en aquel que tiene un sueño frágil». Esta modalidad de turismo puede pareceros un tanto estrambótica, pero De Maistre tenía sólidas razones para viajar de esta forma

No es extraño que este autor, nacido en Chambéry, Francia, en 1763, optara por viajar solo por su habitación si tenemos en cuenta sus fracasos a la hora de intentarlo fuera de ella. Alentado por los triunfos de Étienne Montgolfier, que había alcanzado la fama internacional al hacer volar un globo durante ocho minutos en el palacio real de Versalles, transportando a bordo una oveja llamada Montauciel («Sube al Cielo»), un pato y un gallo, De Maistre proyectó volar hasta América mediante un par de alas gigantes de papel y alambre que se había confeccionado junto a un amigo. Obviamente, el intento fue infructuoso. Poco después, De Maistre se rindió a la evidencia: lo suyo no era inventar objetos voladores. Así que se limitó a reservar una plaza en un globo de aire caliente para dar una vuelta por los alrededores de su hogar. Al poco de elevar el vuelo, sin embargo, el globo se estrelló en un pinar. Finalmente, en 1790, cuando vivía en una modesta habitación situada en Turín, De Maistre se lanzó a un tipo de viaje que sin duda no le supondría tantos riesgos.

De algún modo, De Maistre cultivaba un tipo de viaje que era diametralmente opuesto al planteado por la tradición francesa de la *flânerie* (literalmente, «paseo»), que hace referencia a una actitud vital y que originó un subgénero literario que desarrollaron autores como Rabelais, Loti o Baudelaire. Este último la definió como la capacidad de «estar fuera de casa, y sin embargo sentirse en todas partes como en casa».

Un antinomadismo que desdeñaba la filosofía de vida de los indios tupís de Brasil, que cada seis meses cambiaban el emplazamiento de su pueblo porque sus habitantes creían que un cambio de escenario les haría mejores.

Xavier de Maistre incluso se atrevió a escribir un segundo volumen de sus viajes por la habitación titulado *Expedición nocturna alrededor de mi cuarto*, en la que se acercaba a la ventana y focalizaba su atención en un firmamento lleno de estrellas. Y es que viajar por las limitadas geografías de una habitación, a la manera demaistreniana, no puede sonar tan mal si tenemos en cuenta la anécdota que se produjo con el encuentro del vicepresidente estadounidense Richard Nixon y el líder soviético en julio de 1959: Richard Nixon viajó a Moscú para inaugurar una exposición que era un escaparate de los logros tecnológicos y materiales de su país; la exposición orbitaba alrededor de una réplica a tamaño natural de la casa del trabajador medio norteamericano (enmoquetada, con televisión en el salón, cuarto de baño propio en dos de los dormitorios, calefacción central y cocina con

lavadora, secadora y nevera). La prensa soviética, indignada ante aquella propaganda capitalista, afirmó que una casa así era un lujo innecesario, bautizándola con el irónico nombre de «Taj Mahal». Algo que también se tomó muy en serio Oceane, la joven diseñadora gráfica protagonista de la novela de Tibor Fischer *Viaje al fondo de la habitación*, que decide no salir jamás de su casa y viajar solo de puertas adentro.

De Maistre incluso podría haber escrito más libros sobre los confines de su domicilio si hubiese atesorado mayores conocimientos científicos. Que se lo digan a una ecologista llamada Jennifer Owen, que en 1972 empezó a tomar nota de toda la vida que encontraba en el jardín de su casa, en Humberstone, un barrio de Leicester. Contó 422 especies vegetales y 1757 especies animales, entre ellas 533 especies de la avispa parasitaria *Ichneumon*, una especie que en su día hizo refrendar su ateísmo a Charles Darwin: «Soy incapaz de creer que un Dios benévolo y omnipotente haya creado intencionadamente a los *Ichneumonidae* con la intención expresa de que se alimenten de los cuerpos con vida de las orugas». Cuatro de las especies de avispa halladas eran ignoradas aún por la ciencia. No es una cifra tan extraña si tenemos en cuenta que en una fecha muy cercana, 2010, el Museo de Historia Natural de Londres, que alberga 28 millones de ejemplares de insectos, descubrió una nueva especie de insecto precisamente en los jardines del propio museo. Jennifer Owen, naturalmente, también escribió un libro sobre su fascinante viaje por el jardín de su casa.

Tal vez inspirado por estas gestas, un chico estadounidense de 14 años llamado Robert Ben Madison, residente en Milwaukee, fundó una micronación en su propia habitación, allá por 1979. Lo llamó reino de Talossa (que significa «dentro de la casa» en finés). El lema nacional de Talossa es «La habitación de un hombre es su reino». Ben reclama para su país parte de Milwaukee, la isla francesa de Cézembre y un pedazo de la Antártida.

Sin embargo, hay naciones como Lovely o Talossa que no tienen nada de reino para algunos. Más bien funcionan como cárceles autoimpuestas. Como esos adolescentes asiáticos, los llamados *hikinomoris*, que, vencidos por la presión social y académica, optan por encerrarse *motu proprio* durante meses o años en sus respectivas habitaciones. Un autoencarcelamiento o una modalidad de eremitismo exclusivo de la cultura nipona en el que el mundo se reduce a las dimensiones manejables de cuatro paredes, y que según cifras actuales ya tiene un número de acólitos que oscila entre los 300 000 y 1 000 000.

Es necesario en este punto cantar aquella canción de Björk, *Declare Independence*: «Comienza tu propia modernidad *Haz tu propio sello* Protege tu lengua *Haz tu propia bandera* ¡Declara la independencia!».

Para más información a fin de seguir estos pasos preliminares, os recomiendo la web Escape Artist (www.escapeartist.com), que Timothy Ferris

alaba elocuentemente en su libro *La semana laboral de 4 horas*.

Micronaciones con sabor español

La micronación celtíbera más destacada es la República Senatorial de Timeria, formada por un grupo de españoles que pretenden regirse mediante la propiedad privada y sus terrenos adquiridos. Fue en febrero de 2003 cuando un grupo de 12 individuos, basándose en las experiencias de un multimillonario de Nevada, fundó Timeria. No tienen aspiraciones separatistas ni independentistas y aceptan funcionar plenamente integrados en territorio español, así que nadie se ponga nervioso. Respetan las leyes españolas, pero aspiran a regirse por un sistema de gobierno propio. Desde 2005, Timeria está constituida por ciudadanos (70 en total) que habitaron poblaciones abandonadas del sur de Cartagena, convirtiéndose así, junto a Sealand y la République du Saugeais, en la tercera micronación de Europa que dispone de un territorio que se puede ver y tocar. El territorio está situado en la costa sureste de España; limita al norte con la Unión de Micronaciones Helenísticas, y al oeste con Sarre. La mayoría del territorio es escarpado y montañoso, excepto la capital, que es completamente arenosa; y se divide administrativamente en regiones y provincias, que también tienen su propio Gobierno. Están comunicados con carreteras hacia Murcia, Cartagena, Alicante y Almería. No tiene Policía Micronacional porque cada territorio dispone de sus propias fuerzas de seguridad. Una visita aérea nos revelaría que Timeria tiene varias edificaciones: su propio Senado, la Casa del Pueblo y 20 viviendas para instalar a todos los residentes de Hermenépolis (más tarde se aumentó el número de edificios empleando ladrillos de fabricación casera, surgidos del barro que se extraía de la orilla de la playa). También distinguiríamos pozos de agua, cableados para telégrafos y unos huertos para producir unos pocos alimentos; incluso han logrado comerciar con ellos, ofreciendo tomates y agua a un precio inferior al de los comerciantes de las ciudades más cercanas. Para viajar emplean barcos, así se ahorran el combustible de los vehículos de motor.

Su lema es «Libertad e igualdad»; su himno, la marcha militar número 1 de Wagner. Su capital se llama Hermenépolis. Su forma de gobierno es la república senatorial. Su presidente, Wiew Wers. Rigiéndose por la cuarta Constitución de la República, en Timeria el presidente es elegido por un periodo de seis meses para que el poder no se le suba a la cabeza.

A nivel cultural, en Timeria también encontraremos la Biblioteca de Hermenépolis, que tiene un fondo bibliográfico de más de 50 tomos para difundir la cultura timeria; además dispone de ocho ordenadores de uso público y gratuito. Algunas de las obras más importantes escritas por

ciudadanos timerios son: *El micronacionalismo como concepto de lucha política en el siglo* XXI, de Guillermo Negro (2004); *El Estado digital*, de Abraham Jasbleidy (2007); *Economía y política en una micronación estable*, de Wiew Wers (2007); *El Estado híbrido*, de Abraham Jasbleidy (2007).

El acontecimiento más curioso sucedido en Timeria fue el estallido de una guerra civil. Pero ¿cómo se desarrolla una guerra en una micronación habitada por un puñado de hombres y mujeres que han adquirido tierras y propiedades para regirse por su propio gobierno? Luis García Berlanga podría rodar una película que explicaría mejor que yo los hechos. Al parecer, el conflicto se produjo al poco de fundarse Timeria. El ciudadano que había comprado los primeros territorios se negó a celebrar elecciones y se autoproclamó rey bajo el nombre de Hermenegildo I, que gobernaba caprichosamente su reino. Cuando el rey empezó a usar los presupuestos recaudados para sus propios fines, dejando sin abastecimiento al resto de los 22 ciudadanos de Hermenépolis, un grupo de rebeldes, liderados por Guillermo Negro y Wiew Wers, se lanzó a la batalla. En esta guerra civil no había ni armas de fuego ni uniformes. El 12 de abril de 2003, la casa de Hermenegildo I fue invadida por los insurrectos armados con piedras y algunas armas caseras, obligándole a abdicar y a entregar todas sus posesiones al Gobierno de la recién fundada República de Timeria. Dos días después de la revolución ya se celebraban las primeras elecciones democráticas, y los seis guerreros que habían permanecido en la cumbre de la montaña donde estaba situado el hogar del rey capitularon de manera incondicional.

Timeria ha pasado últimamente por serios problemas económicos. Las empresas que se iban instalando en el territorio acababan cerrando, y la escasa densidad demográfica no ayudaba. Y, aunque como idea utópica, muchos vecinos de Cartagena, sobre todo jóvenes, se sentían inspirados por Timeria y trataron por todos los medios de que saliera adelante, las continuas trabas que imponía el Gobierno español de entonces, el Partido Socialista, para que Timeria prosperara provocó que muchos optaran por fundar sus propias micronaciones. Es el caso del empresario Indalecio Fuentes Sierra, que acabó siendo conocido por el sobrenombre de Rummel, muy propio para gurús o alienígenas venidos en son de paz. Rummel se estableció justo enfrente de los territorios de la ciudad física de Hermenépolis, donde levantó la micronación del Imperio de La Roca, que dispone de edificios de mayor calidad que los de adobe de Timeria. Además, Rummel también se dedica a celebrar continuos festejos dionisíacos donde ofrece alcohol y otros productos a invitados (de nuevo hay que invocar una película dirigida por Berlanga). Y como la fiesta tira mucho entre los españoles, es lógico que el Imperio de la Roca goce de mayor popularidad y que incluso algunos de los ciudadanos timerios hayan aparcado sus ideales originarios para mudarse a esta micronación mucho más divertida. A pesar de todo, Timeria, a base de tenacidad, salió vencedora de

esta especie de competición que consistía en atraer la atención de la gente. La Roca fue derrotada. Rummel volvió a intentar fundar otra micronación rival, el Imperio de Sarre, pero corrió peor suerte que La Roca.

Lamentablemente, en septiembre de 2011 hubo un duro golpe contra la biodiversidad micronacional: Timeria dejó de existir. Lástima, porque su plato típico era el pan con tomate y aceite de oliva; solo por eso valía la pena la visita.

Como forma de simulación social, económica y política, también nació Nova España, una micronación que intenta seguir a rajatabla el estilo de vida español durante la edad colonial, cuando el imperio dominaba el Mediterráneo. Incluso tienen monarquía absoluta e izan la bandera de Borgoña. Bajo la misma premisa existía el reino de Riboalte, que fue fundado en 1999 y tenía el español y el catalán como lenguas oficiales; con presencia virtual en Europa y dos islas pequeñas al norte de África, el reino de Riboalte se regía por una monarquía constitucional, pero en 2007 dejó de existir.

Con más sentido del humor que verdadero interés geopolítico, en la población barcelonesa de Sant Cugat del Vallés se encuentra Cal Sebas, un miniestado con varios años de antigüedad cuya existencia orbita alrededor de los torneos de futbolín que se disputan entre sus ciudadanos. Con más años a sus espaldas, en Madrid funciona Tribu Tatúa, formada por un grupo de amigos en los años 80. Poseen bandera, escudo e himno (*Niña, si estás sola*). Entre 1985 y 1992, organizó seis olimpiadas, y en honor a su historia se han compuesto nada menos que 62 canciones.

O con más mordiente encontramos la república de Perejil-Leyla, que se fundó a raíz del conflicto diplomático que supuso la intervención española en la isla de Perejil. En la actualidad, tras haber sufrido toda clase de conflictos armados, goza de una tranquila y pacífica democracia parlamentaria republicana.

Como veis, cualquier cosa es posible, incluso la recreación con todo lujo de detalles de algún lugar que solo existe en las novelas. No sería extraño, pues, que cualquier día nos topásemos de verdad con Gondur, la república de ubicación ignota inventada por Mark Twain en su libro de 1875 *The Curious Republic of Gondour*, en la que se practica una peculiar forma de democracia: todos los ciudadanos tienen derecho a un voto, pero quienes tengan una buena educación primaria tienen derecho a dos votos; la educación secundaria da cuatro votos; la educación universitaria proporciona nueve. Bajo esta estructura, el saber y el conocimiento se convierten en algo importante, y las personas cultas ejercen más influencia que cualquier otro grupo social. Un hombre con derecho a un voto, por ejemplo, saludará con gran respeto a alguien con derecho a tres. Y las escuelas, como podéis imaginar, están siempre llenas.

Micronaciones casi legales: Hutt River

La mayoría de las micronaciones no dejan de ser endebles construcciones mentales, efímeras, casi fantasías en las que solo creen sus fundadores y un puñado de seguidores con las alforjas llenas de estusiasmo. Pero hay otras que, después de retorcer las interpretaciones de una ley, colarse por las fisuras legales o alojarse en algún vacío histórico, acaban alcanzando una categoría casi legal a todos los efectos. Estas micronaciones están localizadas en territorios reales, tienen actividades económicas que fundamentalmente nacen del turismo y las ventas de *souvenirs* o de sellos, monedas o títulos nobiliarios. Aparte de Sealand, de la que ya hemos hablado, la otra micronación por antonomasia es el principado de Hutt River.

Antiguamente, el principado de Hutt River solo era una anodina granja en el oeste de Australia regentada por Leonard Casley. Ahora, su extensión de 75 kilómetros cuadrados posee viviendas, locales, edificios oficiales, servicio postal y hasta su propia iglesia, y Leonard Casley ha pasado de ser granjero a príncipe. Desde 1970 se independizó de Australia a causa de su imposición de una cuota de producción agrícola que destruyó la economía de la región. Desde entonces, su población ha ido creciendo (10 000 ciudadanos en el censo de 2008, contando los extranjeros nacionalizados) y habita realmente un territorio físico. A efectos prácticos, es un nuevo país, aunque no figure en los mapas políticos y todavía no goce de pleno reconocimiento oficial.

Si no tienes tierra, cómprate botellas de agua

Las botellas siempre han estado íntimamente ligadas al mar, y no solo por el hecho de que fueran usadas por románticos para lanzar mensajes en su interior. Ya en 310 a. C., el filósofo griego Teofrasto fue el primero en usar este sistema epistolar algo inseguro con el que pretendía demostrar que el mar Mediterráneo se nutría en gran parte del aporte de las aguas que entraban del océano Atlántico. En el siglo XVI, la reina Isabel I de Inglaterra instauró el cargo de descorchador oficial de botellas marítimas, pues eran muchas las botellas con mensajes que los capitanes de la flota naval soltaban en el canal de la Mancha para informar de movimientos de barcos enemigos. El sistema puede ser realmente lento, como demuestra una botella aparecida en 2006 en la costa inglesa que contenía un mensaje escrito en 1914. Pero a veces puede resultar una romántica forma de encontrar a la media naranja, como ocurría en

la empalagosa película protagonizada por Kevin Costner *Mensaje en una botella*: en el museo abierto en Termoli, Italia, que exhibe decenas de mensajes hallados en botellas, descubriréis que la mayoría de ellos tienen un cariz amoroso.

Pero las botellas (con mensaje o no) pueden tener otras funciones más interesantes. Las botellas de vidrio, por ejemplo, son las que generan una clase de tesoros que, lamentablemente, están desapareciendo. Cuando de pequeño buceaba en el mar, era aficionado a rebuscar en el fondo marino para recolectar conchas o piedras especialmente raras, como si fuera Lee Marvin en *La leyenda de la ciudad sin nombre*, quien buscaba pepitas de oro de forma tradicional con una entereza a prueba de bombas. Pero sin duda, el objeto más preciado que podía encontrar en la playa eran las esmeraldas. Unas gemas verdes, traslúcidas, que parecían proceder del cofre de algún pirata. Cuando se secaban, estas gemas perdían su luz, pero al mojarse de nuevo, como las piedras shankara de Indiana Jones, entonces se volvían traslúcidas y mágicas. Tan especiales eran estas piedras que constituían la mercancía favorita para comerciar en los tenderetes que de niño poníamos en el paseo marítimo. Sobre una caja de frutas vacía o sobre una silla, situábamos una toalla que exponía toda clase de objetos que habían sido confeccionados con materia prima de la zona: collares de conchas, por ejemplo. O incluso uno podía exponer juguetes de segunda mano o hasta refrescos caseros hechos con polvos Tang, que servíamos en jarra. Pero el tesoro que se vendía por sí solo, sin necesidad de adornarlo de ninguna forma, consistía en estas esmeraldas de diferentes tamaños y formas que los paseantes (otros niños, mayormente) adquirían a precios que oscilaban entre las cinco y las 50 pesetas, según el calibre de la pieza.

Estas piedras se están agotando debido al éxito del reciclaje y a la extensión del uso del plástico en la industria, pues las esmeraldas no dejan de ser fragmentos de vidrio de una botella rota de color verde que, a causa de la erosión del mar, la arena y la sal, ofrecen un pulimento y unos cantos rodados propios de las piedras preciosas. Tal como explica *National Geographic*, los buscadores de cristales marinos tienen una especie de código de conducta según el cual si encuentras un trozo de vidrio que todavía presenta aristas debes volver a dejarlo donde estaba para que el mar acabe su trabajo. Algo así como sucede (o debería suceder) con los pescadores cuando se topan con un pez pequeño: *pezqueñines, no, gracias*, tal como rezaba aquel anuncio de la televisión. Y es que Richard LaMotte, autor del libro *Pure Sea Glass* y poseedor de una colección de más 3000 piezas, asegura que el mar tarda alrededor de diez años en pulir y redondear las aristas de un vidrio y entre 20 y 30 años en dejarlo completamente liso. Aunque no es extraño que algunos de estos tesoros sean fragmentos de, por ejemplo, botellas de cerveza fabricadas a finales del siglo XIX: en ellos todavía pueden leerse inscripciones

sobre la marca o el contenido. «En muchas playas ya no volverán a encontrarse», explica Mary Beth Beuke, presidenta de la North American Sea Glass Association, quien asegura que los vidrios que aún quedan en algunas costas están tan erosionados y son tan pequeños que ya no vale la pena recogerlos. «Hemos llegado al final del escaparate del vidrio marino.» La basura que lanzamos indiscriminadamente al mar y que el mar nos devuelve en forma de pequeños tesoros con los que luego comerciar cada vez es más escasa.

Aunque solo he mencionado las esmeraldas. También es frecuente encontrar otro tipo de piedras preciosas surgidas de botellas de vidrio de otros colores. Las de color blanco, que alguna vez fueron transparentes, son las más abundantes. Y las rojas (rubíes) y anaranjadas, las más raras. Los orígenes de estas gemas preciosas pueden ser tan diversos como botellas, canicas, lámparas, vidrio común, faros de un coche y demás. Bisutería natural que serviría perfectamente para una empresa de marroquinería. Las alternativas del océano al cristal de Swarovski. A mi juicio, piedras preciosas mucho más valiosas que las que todo el mundo adquiere en las joyerías. Y yo las coleccionaba con un esmero similar con el que Oscar Wilde describe en *El retrato de Dorian Grey* el trasiego de piedras convencionales, como el rubí, el zafiro o los topacios.

Es una lástima que el resto de la basura no sea transformado por el mar en objetos igualmente preciosos, como los que el equipo de Jean-Michel Cousteau encontró en julio de 2003 mientras rodaban un documental sobre las islas hawaianas: en las playas de la isla de Laysan, en mitad del Pacífico, a miles de kilómetros de cualquier lugar habitado, las lenguas de mar habían dejado un interminable reguero de encendedores, restos de ordenadores, botellas de plástico, cepillos de dientes, pelotas de golf y otros objetos procedentes de 52 países, como una excavación arqueológica de multicultural basura. Algunos restos de esta basura correspondían a cosas que ni siquiera habían sido fabricadas desde 1960. También había muchos cadáveres de albatros, pues habían confundido los pequeños objetos de plástico con peces de colores y los habían capturado y regurgitado sobre los picos de sus crías, incrementando la mortandad de su prole: en las entrañas de estos cadáveres aún podréis encontrar más y más objetos cotidianos que parecen anacrónicos en un lugar tan paradisíaco.

Como pequeño alivio os puedo contar que no todos los objetos caídos al mar sirven solo para ensuciarlo. Algunos han dado un buen servicio. Por ejemplo, los 29 000 juguetes de plástico para bañera comercializados por la empresa The First Years ICC, en su mayoría patitos de goma. En 1992, un buque de carga que había zarpado de Hong Kong con este cargamento rumbo a América se averió en mitad del océano Pacífico. Debido a los balanceos violentos del buque, algunos de los contenedores de estos juguetes se soltaron

de sus amarres y se precipitaron al mar. Uno de los contenedores se abrió y vertió este ejército de juguetes flotantes. ¡Más basura antiecológica! Es lo que habréis pensado. Pero la realidad fue otra: gracias a estos patitos de goma, además de alimentarse el afán coleccionista de mucha gente, también se ha ayudado a la ciencia, como si los patitos de goma fueran cobayas improvisadas.

Las corrientes marinas desplazaron todos estos patitos de goma, castores rojos, ranas verdes y tortugas azules en una travesía de miles de kilómetros que duró 11 años. A medida que los juguetes han ido apareciendo en diferentes playas, los científicos han podido estudiar cómo funcionan las corrientes marinas de una forma nueva y eficaz. Para el control de las corrientes oceánicas los oceanógrafos emplean aparatos más sofisticados, como las boyas con dispositivos de rastreo por satélite. Pero estas son muy caras (hasta 1650 euros cada una) y por ello solo pueden desplegar unos cientos de ellas en un lugar al mismo tiempo. Al disponer de tantos objetos flotantes iguales, y gracias al informe de todas las playas donde la gente los encuentra, los estudios han sido mucho más precisos que nunca gracias a los patitos. Tanto es así que ahora los expertos sabrán cómo conservar mejor las reservas de pescado y también se comprenderán algunos efectos aún desconocidos del calentamiento de la Tierra. Blanqueados por el sol y el agua de mar, los patos y castores se han decolorado hasta volverse blancos, pero las tortugas y ranas han mantenido sus colores originales. Se han escrito dos libros infantiles sobre los patos, y los juguetes han alcanzado tal relevancia que ahora, como si fueran monedas o sellos, se subastan a precios desorbitados. Si os estáis bañando en la playa y os topáis con uno de estos patitos de juguete, será como si hubierais encontrado un doblón de oro del cargamento de un barco español.

El oceanógrafo Curtis Ebbesmeyer les ha seguido la pista por el Polo Norte y el Atlántico, y asegura que algunos llegarán a España, así que estad atentos. Y si no son patitos de goma lo que encontráis, tampoco desesperéis: se calcula que cada año se pierden entre 2000 y 10 000 contenedores de buques mercantes, y muchos de sus objetos son actualmente también objeto de estudio: 100 000 globos, 34 000 guantes de hockey del carguero Hyundai Seattle, cinco millones de piezas de Lego pertenecientes al carguero Tokyo Express, 33 000 zapatillas Nike que cayeron cerca de las costas de California, 20 000 sandalias que cayeron cerca de las costas de Hawái, 50 000 latas de cerveza que cayeron al Pacífico de un carguero chino…

Un tinglado hecho de botellas

Las botellas de plástico son un verdadero problema medioambiental, pero

pueden servir para algo más que ensuciar las playas o generar estudios sobre las corrientes marinas.

Algunas personas que aspiran a vivir a su aire ni siquiera se plantean fundar una micronación, aunque sea en el interior de su propia casa. Entendiendo que al apropiarse de cualquier territorio pueden entrar en conflicto con un Gobierno, deciden hacerse su propio territorio sin ínfulas soberanas, solo por el simple placer de pisar algo que has construido tú mismo. Pero construir una isla artificial solo está al alcance de empresarios y millonarios, así que lo mejor es adquirir un buen puñado de botellas de agua. No estoy sugiriendo que regando la tierra con dicha agua vaya a nacer algún tipo de reino en pocos minutos; pero las botellas, una vez vaciadas, flotan. Y si unes muchas botellas, ya tienes una superficie plana por donde pisar.

Esta idea la ha llevado hasta sus últimas consecuencias Richard Sowa.

A este personaje no le importa si el agua embotellada es saludable o no. A juzgar por sus aires *hippies* y su sintonía con la madre naturaleza, sospecho que Richard Sowa está al corriente de los muchos perjuicios medioambientales que originan. Las botellas de agua producen solo en Estados Unidos un total de 1,5 millones de toneladas de desperdicios de plástico; un plástico que ha requerido 178 millones de litros de petróleo para ser fabricado. El plástico no es biodegradable, tardará cientos o miles de años en desaparecer. Y por si esto fuera poco, algunas aguas embotelladas ni siquiera son minerales, sino filtradas, como Aquafina de Pepsi o Dasani de Coca-Cola. El petróleo y el agua embotellada pronto rivalizarán por ser la mercancía cuyo comercio genera más dinero en el mundo; no en vano, el empresario multimillonario estadounidense Thomas Boone Pickens, que forjó su fortuna en las explotaciones petroleras de Texas, ahora, con más de 80 años a sus espaldas, ha visto dónde está el verdadero negocio: comprar reservas de agua para luego embotellarla y venderla a precio de oro. Porque el agua embotellada, además, ya forma parte del estilo de vida más *cool*. El ejemplo paradigmático constituye la Fiji Waters, una marca que asegura que su agua procede de un acuífero bajo la selva de las islas Fiyi, y que ya acompaña en todo momento a los ricos y famosos; y en Fiyi, irónicamente, casi un tercio de sus habitantes no tienen acceso garantizado a agua potable. U Ogro, que se embotella en un recipiente esférico y que está enriquecida con 35 veces más oxígeno que cualquier agua mineral, aunque sea algo amarga al paladar. O la más suave de todas, la Cloud Juice («Zumo de Nube»), que son botellas de 9750 gotas de agua pura de lluvia: 400 veces más pura que los estándares mundiales; se recoge en King Island, vecina de Tasmania, por tanto se aseguran de que el agua no ha tocado tierra alguna durante 11 000 kilómetros. O Berg, que procede de un iceberg de Nueva Escocia. O la más mineralizada de todas: la Rogan Donat, en la que casi se puede ver el azufre humear. O la japonesa Ensui, que es considerada sagrada por ser la misma con que elaboran

su mejor sake: al año solo comercializan 1000 botellas. Si queréis probar estas y muchas otras, en el único bar de aguas del mundo, el Colette, en París, lo podréis hacer: las sirven en copas de vino grande y a temperatura ambiente para apreciar bien los matices. Aunque si preferís desprenderos de este toque sibarita, haced caso de Steven Rowe, uno de los más cualificados sumilleres de aguas del mundo, creador de la Fine Waters Society, que valora todas las aguas de los cinco continentes y que asegura que la mejor agua de grifo que puede beberse está en Chicago.

Aunque Steven Rowe, por supuesto, prefiere el agua embotellada al agua de grifo: aguas con cuerpo para acompañar carnes rojas, como si fuese vino tinto, y aguas más ligeras para el pescado; las más dulces, con los postres. ¿Estará de acuerdo Rowe con las teorías un tanto supercalifragilísticas del japonés Masaru Emoto, que postula que el agua puede albergar sentimientos, tanto positivos como negativos, y que ello depende, por ejemplo, de que les hablemos de una u otra forma o les hagamos escuchar una música determinada? Emoto, que recoge todas estas ideas en su libro *Mensajes en el agua*, donde explica que tiene fotografías de cristales de hielo antes de dirigirles una palabra concreta y que luego, según el tipo de palabras, los cristales adquieren una configuración armónica o no, por supuesto comercializa botellitas de agua que él asegura que han sido purificadas por sus palabras y sus canciones alegres, unas botellas de agua tan salutífera que ríete tú de cualquier producto de farmacia. Porque botellas hay para todos los gustos, botellas, botellas y más botellas.

Consciente de esta sobresaturación de botellas, desde 1998 nuestro *hippie* Richard Sowa ha conseguido darle una aplicación muy curiosa a los miles de botellas de agua que llegan al mar y que permanecerán siglos contaminando el medio. Sowa abandonó su estilo de vida inglés para mudarse a un rincón de la costa mexicana, al sur de Cancún, donde empezó a *pescar* con una red las botellas de agua que navegan sin rumbo (presumo que ninguna de ellas tenía mensajes en su interior). Con el tiempo, estableció una plataforma de 20 metros de largo por 16 de ancho que bautizó como Isla Espiral. Tardó siete años en reunir 250 000 botellas. Sobre esta isla de plástico se construyó un hogar de dos pisos con bambú, protegido de forma natural con manglares. Una casa ecológica y naturista, por supuesto, pues dispone de horno, sí, pero solar, y un cuarto de baño también ecológico, aunque me cuesta imaginar en qué consiste un baño ecológico. ¿El papel higiénico ha sido sustituido por piedras u hojas frescas? En fin, era una broma: el retrete está constituido de compostaje, de modo que los excrementos sirven para abono. Sowa recicla el agua de la lluvia y ha conseguido cultivar mango, bananas, espinacas y tomates para su propio consumo. Incluso le ha puesto arena a su isla de botellas para disponer de tres pequeñas playas.

Ahora Sowa tiene un aspecto risueño y desmelenado que ha cautivado a

los medios de comunicación con su pequeña isla ecológica. Pronto, si no lo ha hecho ya, aparecerá un libro sobre su original filosofía, escrito por el propio Sowa junto al autor alemán Tanja Samed. Isla Espiral también ha sido el protagonista de numerosos reportajes para televisión y periódicos. El *look* de Sowa recuerda un poco al del director de cine Terry Gilliam, el ex Monty Phyton. Y estoy seguro de que comparten un sentido del humor muy similar. Al parecer, en su Inglaterra natal era músico, artista y carpintero y ahora, ya con 50 años, da la impresión de que vive como le da la gana.

Pero Isla Espiral no puede ser demasiado estable si está construida solo con botellas, así que permanece anclada en la orilla de la playa. A pesar de ello, su debilidad fue pasto del huracán Emily, que en 2005 le ocasionó graves daños estructurales. La ventaja de que tu mundo sea de plástico es que la materia prima es abundante y gratuita, de modo que Sowa no tardó demasiado en recomponer su isla; y aprovechó para hacer unas cuantas ampliaciones del terreno. Ahora ya tiene 20 metros de diámetro, alrededor de 100 000 botellas, dos estanques, una cascada y varios paneles solares. Y es que según palabras de Sowa, Isla Espiral no es exactamente una isla, sino «una embarcación ecológica y creadora de espacio»; por ello, este nuevo Robinsón Crusoe ecologista aspira algún día a viajar por el mundo sobre sus miles de botellas de plástico, pues no sería difícil remolcarlas.

Tal como ya ha empezado a hacerlo un equipo de científicos y exploradores, dirigidos por el aventurero y ambientalista David de Rothschild (heredero de la fortuna bancaria de la familia Rothschild), que se lanzó al mar para protagonizar una singladura desde San Francisco hasta Australia en un catamarán de 60 pies completamente construido de plástico reciclado (a excepción de los mástiles, que son de metal): de 12 000 a 16 000 botellas de dos litros de capacidad y un poco de tela tejida de PET. Su objetivo es aumentar la concienciación sobre el reciclaje, los residuos y el consumo. Completó con éxito su viaje hasta Sídney el 26 de julio de 2010.

Sowa, ya puestos, debería entrar en contacto con Kosuke Tsumura, diseñador de ropa y accesorios urbanos, que ha sacado al mercado un traje estilo armadura exclusivamente de botellas de plástico e hilo de nailon transparente. Perfecto para un ninja ecológico que parece venir del espacio exterior.

Lamentablemente, estas iniciativas, aparte de parecernos pintorescas, no ayudan a solucionar realmente el problema que los mares y océanos del mundo sufren a causa del plástico. Las botellas son incluso lo de menos. Según un informe de Greenpeace, gigantescas criaturas marinas de más de 3,5 millones de toneladas de peso, formadas por un conglomerado de restos de plásticos (un 80 por ciento del conjunto), redes marinas y demás desechos, viajan a la deriva acabando con toda la vida que encuentran a su paso. Como si fueran islas artificiales similares a la de Sowa, pero del tamaño de España y

con un aspecto vagamente tentacular que recuerda a una medusa gigante. Más que una isla, pues, es un nuevo continente de plástico flotante con una gran capacidad para la destrucción. La cantidad de plástico presente en algunas zonas frente a la cantidad de plancton es de seis a uno.

Esta masa de plástico destructiva, con ecos de monstruo alienígena, se descubrió casualmente en 1997 durante un crucero de Los Ángeles a Hawái que cruzó un vórtice que los marineros generalmente sortean porque allí existe poco viento y mucha presión. Mientras dure nuestra dependencia del plástico, el continente de plástico irá creciendo cada vez más, como una gran sopa plástica que se alimenta de nuestra irresponsabilidad.

Y el plástico solo es la punta del iceberg del problema. Los mares y los ríos cada vez albergan más productos tóxicos que son vertidos por los seres humanos. Por ejemplo, ¿sabéis cuál es la sustancia más tóxica jamás introducida en aguas naturales? El TBT, es decir, el tributilo de estaño. Es un antiincrustante a base de estaño que se usa en los cascos de los barcos, y llegó a ser de uso generalizado en la década de 1960. Uno de los efectos más graves a nivel medioambiental que produce el TBT es la esterilización de los moluscos *Nucella lapillus* mediante la imposición de las características sexuales masculinas, que traducido al lenguaje de la calle significa que las hembras desarrollan penes. El fenómeno es conocido con el elocuente término de «imposex».

Incluyamos finalmente las consecuencias de las voraces actividades pesqueras a las que son sometidos los mares y océanos, que por ejemplo están a punto de extinguir el atún rojo del Atlántico (un ejemplar de 201 kg se vendió al por mayor en Japón por 173 600 dólares, convirtiéndose en la criatura salvaje más valiosa de la Tierra), y concluiremos que la parte azul del mundo, la que representa la mayor parte de la superficie, está en una situación ecológica crítica.

El templo del millón de botellas y otros sitios de basura

De todas formas, si algún día Sowa se cansa de reconstruir su diminuta nación de botellas flotantes o se siente amenazado por una sopa plástica monstruosa, e igualmente echa de menos vivir entre botellas, entonces aún le quedará la alternativa de peregrinar al templo budista de Wat Pa Maha Chedi Kaew para meditar y ser feliz. Este templo se halla a unos 600 kilómetros al noroeste de Bangkok, en la provincia de Sisaket. Los lugareños llaman al templo budista con la forma abreviada Wat Kuan Lad, que significa el «Templo del Millón de Botellas». Y es lo que parece, un templo construido de botellas vacías.

La idea se remonta a 1984. Los creativos budistas constructores del templo, tras mucha meditación, se dieron cuenta de que levantarlo con

botellas les supondría toda suerte de beneficios. A saber: que la construcción sería barata, pues solo haría falta reciclar botellas a tutiplén; que los edificios serían, gracias a la transparencia caleidoscópica de las botellas, muy luminosos y vistosos, como si todas las paredes estuvieran construidas con las cristaleras emplomadas de una catedral; y que obtendrían un gran plus económico a raíz del turismo que generaría un templo tan original. Así que se pusieron manos a la obra.

En poco tiempo, los monjes recolectaron botellas que eran donaciones llegadas de todos los rincones del país. Hasta que sumaron un millón y medio de envases. Muchas de estas botellas fueron de cerveza, aunque para el budismo es pecado tomar alcohol: las Heineken son verdes, las Chang son marrones. Todo un ejemplo de reciclaje en mitad de la selva tailandesa. «Cuantas más botellas consigamos, más edificios montaremos», aseguró el abad Kataboonyo.

Absolutamente todas las estancias del templo fueron levantadas entonces con botellas unidas entre sí con cemento, incluidas una torre de agua y hasta baños para los turistas. Gracias a la transparencia de las botellas, la limpieza es muy sencilla. Por aprovechar, también aprovecharon los tapones de las botellas que fueron empleados para crear murales y mosaicos. Un templo que literalmente ha sido construido con basura reciclada que bien podría estar en un vertedero. Un templo ecológico, *low-cost* y de diseño llamativo, sobre todo cuando brilla el sol.

La idea puede parecer nueva, pero se tiene constancia de la construcción de muros de botellas en diferentes países del mundo desde al menos 1907, y cada vez podemos encontrar más ejemplos, como la cúpula de botellas recicladas del techo del Centro de Tecnología Alternativa (CAT) en Machynlleth, País de Gales, que recuerda al cuerpo de un puercoespín. Tal vez Sowa debería tomar buena nota y olvidarse del mar y de las botellas de plástico PET y pasarse a la tierra y las botellas de vidrio.

En Gaiman, una colonia galesa en el valle del río Chubut, en la Patagonia atlántica, Argentina, un hombre de casi cien años, Joaquín Raimundo Alonso, estuvo construyendo todo un reino de basura desde 1980. Todo el entramado de calles y plazas está construido con desechos; la basura es la materia prima para levantar las pirámides de Giza, el Taj Mahal, dinosaurios, cuadros de Picasso o Miró, enredaderas de flores de metal construidas con latas de refrescos y toda clase de cosas hechas con escombros, 80 000 botellas usadas y 15 000 latas vacías en la que seguramente es la superficie reciclada más grande del mundo. El lugar, situado en la avenida Eugenio Tello, calle principal de la ciudad, se llama El Desafío, y fue nombrado el parque de materiales reciclados del mundo en 1998 por el *Libro Guinness de los récords*. A finales de 2010, Joaquín falleció y el parque cerró sus puertas. Con todo, sus descendientes persisten en mantener vivo el proyecto, como su nieto

Sergio Miranda, que llevó a cabo una exposición de fotografías sobre El Desafío en el Museo de Artes Visuales de Trelew, localidad próxima a Gaiman.

En un plano más artístico, siguiendo la estela de las latas de sopas Campbell's de Andy Warhol, desde 1992 se celebra el certamen *Canstruction* en 55 ciudades de Estados Unidos y Canadá. *Can* significa «lata», y es que las normas del *Canstruction* son simples: puedes construir la escultura que quieras siempre que uses exclusivamente latas de atún, de judías o de sardinas. Se otorga un premio (una cinta y una placa) para cada una de las categorías: mejor comida, mejor empleo de etiquetas, el ingenio de la estructura y la favorita del jurado. Por ejemplo, la favorita del jurado de 2005 fue un fránkfurt gigante con sus correspondientes botes de kétchup y mostaza, para que la se usaron 6394 latas. Por supuesto, también puede encontrarse la versión en latas de King Kong escalando el Empire State Building. Materia prima hay de sobra: solo en Estados Unidos se producen anualmente 218 millones de toneladas de basura.

En España, la Asociación para el Reciclado de Productos de Aluminio también patrocinó la reproducción de tres vanos del acueducto de Segovia, diseñada por el arquitecto Rafael Apráiz, en cuya construcción se emplearon 10 000 latas de cerveza. El monumento se exhibió en Madrid, en la Feria Internacional de Urbanismo y del Medio Ambiente y en otros eventos europeos relacionados con el reciclaje.

LUGARES PLOP, LUGARES QUE ESTÁN POR POCO TIEMPO

Los lugares aquí listados no tienen por qué ser necesariamente diminutos, pero sin ningún género de dudas todos ellos son efímeros. Son sitios contingentes. Pequeños por su duración. Casi espejismos que pueden desparecer en cuanto pestañeas. Escuetos en la dimensión temporal, aunque no tanto en la física, son enclaves tan inestables y preciosos como una pompa de jabón; *plop*, y se esfuman. Lugares evanescentes como la Atlántida que Platón relata en su *Timeo*. Muchos de estos lugares serán tragados por las aguas como consecuencia del calentamiento global y la subida del nivel del mar.

Tokelau y Kiribati

Lugares con fecha de caducidad, que pronto dejarán de ser lugares para convertirse en recuerdos, como Tokelau. Hace poco tiempo, este pequeñísimo archipiélago del Pacífico era una de las naciones más pobres del mundo. Apenas tiene 10 kilómetros cuadrados de superficie; ni siquiera tiene capital (cada atolón, Atafu, Nukunonu y Fakaofo, posee su propio centro administrativo) y es una dependencia administrativa de Nueva Zelanda. Ahora, gracias a su condición de paraíso en vías de extinción y a Internet, su economía ha despegado de una forma espectacular. Internet no solo la ha puesto de moda con el boca a boca digital, sino que en Tokelau se da una condición única en el mundo: dispone de su propio dominio de Internet (.tk), que, a diferencia de otros, como los .com o los .org, no cobra una cuota mensual a los usuarios, sino que permite alojar gratuitamente páginas web (salvo que en ellas se incluya publicidad: en este caso, entonces la cooperativa formada por los casi 1000 habitantes de Tokelau recibirán un porcentaje del 10 por ciento de los beneficios generados por dicha publicidad). Actualmente, más de 100 000 webs se han registrado bajo este dominio. Los expertos estiman una esperanza de vida para Tokelau que no supera los 25 años.

Tokelau se halla ahora redactando una Constitución y desarrollando instituciones de gobierno autónomas con el fin de llegar a hacer un pacto de libre asociación con Nueva Zelanda, parecido al de las Islas Cook, lo cual no deja de ser un poco chocante habida cuenta del poco tiempo que le queda de vida. Tokelau, por lo demás, posee una orografía plana de suelos poco fértiles; las lluvias son irregulares y suele haber sequías. La pesca es su mayor tradición, y las industrias locales incluyen empresas de producción de copra, artesanía en madera, sellos y monedas y la venta de dominios .tk. La mayoría de los ingresos de estos isleños evanescentes proviene de la venta de sellos postales para coleccionistas.

Menos conocidos por el mundo, otros lugares sucumbirán prácticamente en silencio. Como el archipiélago de las Kiribati, que por su especial situación geográfica permite a sus casi 90 000 habitantes ser los primeros en celebrar el Año Nuevo. Kiribati apenas se encuentra a dos metros por encima del nivel del mar, y el océano ya se adentra por su interior en varias ocasiones al año. Las cosechas están echándose a perder debido a la sal que dejan tras de sí las lenguas de océano y el agua potable sufre filtraciones. Su esperanza de vida es de 50 años, pero su jefe de Estado, Anote Tong, sostiene que la población deberá ser evacuada en los próximos 10 años. Otro aspecto curioso que sucumbirá con Kiribati es que hasta el 1 de enero de 1995, el archipiélago estuvo dividido en dos fechas: mientras en algunas de las islas era lunes, en las otras era todavía domingo, pues el país estaba atravesado por la línea internacional del cambio de fecha. A partir de 1995, sin embargo, las autoridades de Kiribati decidieron que esta línea divisoria se desplazara hacia

el este, a fin de que el país completo tuviera la misma fecha: imaginaos la situación de que tus vecinos inmediatos vivieran 12 horas de retraso respecto a ti. Un simple salto, cruzas la línea y zas, viajas adelante o hacia atrás en el tiempo. La línea internacional del cambio de fecha es imaginaria y coincide con el meridiano opuesto al de Greenwich.

En el Pacífico ya han desaparecido Tebua Tarawa y Abanuea, que fueron tragadas por el océano en 1999.

Maldivas acabará corriendo la misma suerte, pues ostenta el récord de ser la isla más plana del mundo.

Chinguetti, Kolmannskuppe y la gran duna de Pyla

Otros lugares no están amenazados por el agua, sino por la arena. Es el caso de la ciudad de Chinguetti y su mezquita, en Mauritania. Puede que esta ciudad no os suene de nada, pero en la Edad Media era un punto neurálgico en el que convergían muchas rutas comerciales, sobre todo de oro y marfil. Su mezquita, además, alberga la colección de textos islámicos más valiosa del mundo. La ciudad ya fue rescatada de la arena en 2003 gracias a la Unesco: se retiraron 3,5 metros de tierra. Pero el viento continúa expandiendo el Sáhara. Pronto, su mezquita, que data del siglo XIII y es uno de los siete lugares santos del islam, quedará enterrada.

También está siendo enterrada otra ciudad: Kolmannskuppe. En este caso es el desierto de Namibia el que está recuperando lentamente su terreno, borrando todo rastro humano. Esta pequeña ciudad fue levantada por los alemanes, cuando Namibia era colonia alemana, en 1908. Los germanos estaban sumamente interesados en esta región por sus ricos yacimientos en diamantes, que explotaron a conciencia: durante la Primera Guerra Mundial se calcula que extrajeron una tonelada de gran calidad. Mucho dinero que acabó transformando la colonia en un lugar de lujo, con sus mansiones, salones de baile, casinos o restaurantes. Incluso un hospital que contó con el primer aparato de rayos X de África: a los alemanes les interesaba detectar que ningún minero se tragara los diamantes para hurtarlos. Hoy día, sin embargo, la ciudad está abandonada y las dunas del desierto la están sepultando poco a poco. Como si de una inundación se tratara, la arena corre por los pasillos y las habitaciones de las casas. Como si la ciudad estuviera construida en el interior de un reloj de arena.

Tal suerte es la misma que están corriendo otros pueblos que sirvieron de asentamiento para explotaciones mineras en Namibia, como Oranjemunden o Elisabethbuch.

Por último, no podemos olvidar la formación de arena más elevada del continente europeo, que parece estar tragándose con voracidad el bosque de

las Landas, penetrando más de 500 metros en la arboleda. Es la gran duna de Pyla, situada en Francia, concretamente en el término municipal de La Teste-de-Buch, comuna perteneciente al departamento de Gironda y la comarca natural del Pays de Buch, al suroeste del país. Tiene más de 100 metros de altura y está compuesta por más de 60 millones de metros cúbicos de arena fina. La duna ha recibido diferentes denominaciones a lo largo de su historia, como Sabloney, Les Grands Tucs o La Grave. Además, la duna no deja de avanzar lentamente, como un animal a cámara lenta, hacia el interior: nada menos que tres o cuatro metros anuales. Los geólogos creen que el origen de esta duna se debe al colapso de un gran banco de arena oceánica que estaba frente a la costa, allá por el siglo XVIII. Para evitar este avance, los habitantes de la zona han plantado pinos a fin de que obren como muros de contención. Y es que debajo de esta lengua de arena ya se hallan varias casas y carreteras, tragadas por la arena.

La gran duna de Pyla recibe entre 1 y 1,5 millones de visitantes por año. Los más atrevidos ascienden hasta la cima de la duna, así que para ello se han habilitado varias escaleras de madera, aunque llegar hasta arriba requiere un esfuerzo físico considerable.

Shishmaref

Si hemos visto ejemplos de agua y arena, ahora le toca el turno al hielo. El asentamiento ancestral inuit de Shishmaref, una aldea situada en la isla de Sarichef en el mar de Chukchi, al norte del estrecho de Bering y a pocos kilómetros de la costa de Alaska, había permanecido a resguardo de los cambios socioculturales. Allí hace tanto frío que sus habitantes usan los frigoríficos no para enfriar los alimentos, sino para impedir que se enfríen demasiado. Pero su prístina (y congelada) sociedad está a punto de desaparecer debido al derretimiento del hielo, que está arrastrando el poblado hacia el océano. El movimiento de las casas es imperceptible a simple vista. Pero uno puede irse a dormir y amanecer unos centímetros más cerca de la costa. Las casas, literalmente, se desplazan a un ritmo lento pero inexorable, como si estuvieran construidas sobre cintas transportadoras que se movieran a cámara lenta. Las casas y todo lo demás, incluyendo las carreteras e incluso las vías del tren. Todo está sobre una capa de permafrost (o hielo perpetuo) que se creía indestructible, pero el efecto invernadero está cambiando las cosas.

Sus habitantes aseguran que entre 2001 y 2006 han desaparecido ocho metros de hielo. De las 213 poblaciones originales de Alaska, 183 se hallan amenazadas. El Cuerpo de Ingenieros del Ejército estadounidense estima que la mayoría de los 600 habitantes de Shishmaref se habrán visto obligados a

abandonar su hogar dentro de 10 años. Estamos hablando, según el censo del 2000, de una aldea de 562 habitantes divididos en 110 familias y en 142 casas.

Esto no supone mayor problema: los inuits simplemente deberán construir otras casas tierra adentro. U otros iglúes, que en el fondo es una palabra que en inuit significa «casa». A pesar de los tópicos, la mayoría de los iglúes son de piedra o cuero, pues los iglúes de bloques de hielo tal como salen en los dibujos animados formaban parte del estilo de vida de los thules (noreste de Groenlandia), precursores de los inuits, una comunidad tan apartada del mundo que hasta principios del siglo XIX sus integrantes seguían creyendo que eran los únicos pobladores de la tierra. La cuestión es que tanto si construyen casas como iglúes en otro lugar situado más al interior, los inuits poseen una cultura que apenas ha recibido influencia externa, como si hubiera permanecido envasada al vacío. Y ahora empiezan a aproximarse a otras culturas, sobre todo estadounidenses, que son precisamente los responsables indirectos de este peregrinaje en busca de nuevos asentamientos: Estados Unidos es el país que lanza más gases contaminantes a la atmósfera.

Para que os hagáis una idea de los detalles pintorescos que podrían extinguirse si esta cultura se deja invadir por otra, voy a contaros algunas cosas sobre los inuits. Además de vivir en una aldea esquimal tradicional y de mantener una dieta basada en la ingesta de mamíferos marinos tales como oogruks (focas barbudas), pescado, pájaros o alces, los inuits no beben alcohol. Su idioma también es muy especial, porque pertenece a las lenguas de la familia esquimo-aleutiana, que se relacionan entre sí, pero nunca con otro idioma del mundo. El idioma inuit, que también se conoce como inupiak o inuktituk, cuenta solo con tres vocales y carece de adjetivos. Nunca necesitan contar más allá del 12, pero si eso ocurre entonces emplean el idioma danés. Las palabras «beso» y «olor» se designan con la misma palabra. Es un idioma aglutinante, es decir, que el término «palabra» para ellos apenas tiene significado: los morfemas adjetivales y verbales se añaden a raíces básicas, de forma que se originan palabras larguísimas que equivalen a nuestras oraciones. El inuit tiene más de 400 afijos, que se añaden al final o en medio de las raíces, y solo un prefijo. Esto provoca que para designar objetos a veces construyan palabras tan largas que parecen los rodeos de un político que quiere evitar algún término peliagudo, como «guerra», «crisis» o «paro». Un buen ejemplo es la palabra «telégrafo». En inuit se llama *Nalunaar-asuar-ta-at*, que significa «aquello mediante lo cual uno se comunica habitualmente a toda prisa». Sería divertido leer una novela inuit o aquello donde se escriben historias que se venden en aquellos sitios donde se almacenan para la venta al público. Tienen numerosas maneras de expresar distancia, dirección, altura, visibilidad y contexto en un solo pronombre demostrativo. Y, a pesar del mito, no poseen muchísimas palabras para nombrar a la nieve, solo cuatro, como máximo. De hecho, la mayoría de los esquimales solo admiten dos

palabras equivalentes a «nieve».

Tampoco se besan frotándose la nariz, tal como lo hacía David el gnomo, y ni se os ocurra mencionárselo porque la mera sugerencia de este gesto les irrita. Lo que sí practican es el *kunik*, una especie de resoplido de afecto que sobre todo emplean las madres con sus hijos, aunque también lo hacen las parejas (no lo confundáis con otra clase de resoplidos más sexuales). Si queréis saber más de los esquimales, en concreto de un pueblo esquimal del Ártico oriental canadiense, os recomiendo el documental galardonado con la Cámara de Oro de Cannes 2001, *Atanarjuat*, de Zacharias Kunuk, una historia de amor de dos hombres por la misma mujer que revolucionó la taquilla canadiense. Mucha acción y sangre rodada en la lengua inuktitut que os permitirá experimentar una cultura en extinción desde dentro. Una cultura que, debido al deshielo y a la contaminación de otras culturas, muy pronto perderá todas estas particularidades que la hacen tan marciana, y que provocan que el mundo sea un lugar mágico sin necesidad de recurrir a la fantasía.

Irónicamente, Estados Unidos destruye su hábitat cultural para que, por contacto, los inuits acaben con el tiempo viendo la televisión con una lata de cerveza en la mano, creando los primeros inuits alcohólicos sosias de Homer Simpson. Y entonces, la llamada por muchos «la aldea más amistosa de Alaska» acabará desapareciendo para siempre.

Andamán y la tribu del fin del mundo

Otro lugar que pronto puede que desaparezca, perdiendo su virginidad, su inmaculada esencia, es el que se encuentra en las islas Andamán, al este de la India (pertenecen a la India, a pesar de que se encuentran a más de 1000 kilómetros del continente). Son islas de acceso restringido y alejadas de las principales rutas turísticas, y además los indígenas acostumbran a ser hostiles con los extranjeros. Para llegar hasta ellas, es imprescindible conseguir un permiso en el aeropuerto de Port Blair y luego tomar un transbordador desde el muelle de Port Blair, colonia en la que se establecieron los ingleses en 1789 y que acabó siendo con el tiempo uno de los más duros penales de su imperio, Cellular Jail, donde fueron encarcelados muchos de los independentistas de la India. Entre las islas más recónditas de Andamán se hallan Havelock, que está cubierta de exuberantes bosques y rodeada de playas protegidas por corales, Diglipur y, sobre todo, la Pequeña Andamán, a la que se tiene acceso desde hace pocos años. Aunque otras, como Nicobar, aún hoy están fuera del alcance de los viajeros, incluidos los propios indios.

A pesar de todas estas medidas de profilaxis, la población de este conjunto de islas separadas del resto del mundo está disminuyendo

drásticamente. En North Sentinel, apenas quedan 100 habitantes.

Finalmente, no debemos olvidarnos de la llamada «tribu del fin del mundo», que componen los poco más de 350 integrantes, los awás, que sobreviven en los últimos reductos de una selva, al noroeste de Brasil, en el estado de Maranhão. Su estadio tecnológico es tan primitivo que, al viajar, deben transportar consigo las brasas de su última hoguera a fin de encender fuego en el nuevo campamento. La mayor amenaza de los awás no es el hielo ni la arena, sino la madera: el lugar está asediado por madereros ilegales que están talando la selva. Además, los madereros van equipados con armas de fuego y, en cuanto distinguen a algún awá, lo abaten a tiros: las flechas de los awás no son rivales para las pistolas.

Los awás tienen costumbres ciertamente singulares, como las de las mujeres awás, que amamantan a monos, como forma de compensar a la naturaleza por matar monos para comer. El 25 por ciento de los awás nunca han tenido ningún contacto con nadie. Es uno de los dos últimos pueblos de indígenas cazadores-recolectores que quedan en Brasil. Puede que, después de parpadear, se hayan esfumado para siempre.

Obras monumentales a punto de no estar

También están a punto de esfumarse muchas obras monumentales de la humanidad (si no se toman antes medidas urgentes). Según la lista de 2010 de World Monuments Watch, una ONG con sede en Nueva York creada en 1965, hasta el momento están en peligro de desaparecer 93 de estas obras debido a diversos problemas estructurales, de conservación, de vandalismo, medioambientales, conflictos políticos o religiosos o presión turística.

Algunos de los monumentos más relevantes son el monasterio de Phojoding, en Bután, a 3640 metros de altura, que data del siglo XVIII y que actualmente está habitado por los lamas. Las Casas de Pastel de Jengibre, en Puerto Príncipe, Haití, una serie de mansiones de madera construidas entre finales del siglo XIX y 1925, cuya decoración «pastelosa» las llevó a recibir este nombre. Las tumbas de la estepa, en Kazajistán, un fabuloso monumento funerario que servía también para marcar las lindes del terreno y el trazado del camino. Chankillo, en Perú, es una fortificación enclavada en la costa que, en realidad, según un estudio de la revista *Science* de 2007, es el primer observatorio solar de América (2400 años de antigüedad): las 13 torres que erizan el monte Chankillo en el centro del complejo marcaban el desplazamiento del Sol para determinar ciertas fechas. El mausoleo de Wamala, en Uganda, un complejo funerario donde reposan los restos de Kabaka Suuna II, que reinó entre 1832 y 1856 en Buganda: un tipo que tuvo 148 esposas y 2000 concubinas. En España también se han localizado algunas

de estas construcciones de vida precaria, como el yacimiento soriano de Numancia, amenazado por el Proyecto Ciudad del Medio Ambiente, que tendrá 790 viviendas, dos hoteles y un parque industrial, todo con vistas al yacimiento.

Islas de quita y pon

Por último, hay lugares que ya han desaparecido, *plop*, pero que pueden aparecer de nuevo en cualquier momento. Lugares que aparecen y desaparecen, como espejismos, intermitentemente. Es el caso de una pequeña isla de Sicilia, a 19 millas al sur de la costa, hundida a unos ocho metros bajo el nivel del mar. Según los vulcanólogos, sin embargo, la isla podría volver a emerger en cualquier momento. Cuando esto ocurra, frente a Sicilia aparecerá un nuevo islote: en ese sentido, nada traumático, solo habrá que cambiar algunos mapas, añadiendo un simple punto. No obstante, la aparición de esta isla podría desencadenar un conflicto diplomático.

Y es que la isla, como una criatura viva, no es la primera vez que asoma la cabeza. En los últimos 2000 años ya ha emergido en cuatro ocasiones. La última vez fue el 2 de julio de 1831, cuando una erupción volcánica incrementó la materia sólida de la isla en 63 metros de altura y 4,8 kilómetros de circunferencia. Y ya se sabe que las islas más insignificantes en mitad del mar suelen atraer los afanes territoriales de las naciones: ahí tenemos el ejemplo de nuestra isla Perejil, que desencadenó la que posiblemente fue la mayor respuesta bélica de la historia en proporción al tamaño de roca cuya nacionalidad se quería preservar. El caso de esta isla frente a Sicilia es parecido. Ese 2 de julio de 1831 enfrentó a Inglaterra, Francia y el Reino de Sicilia.

Así pues, para los ingleses, la isla se llama Graham (en honor a un político inglés que había ayudado a redactar la Constitución siciliana de 1812), pues en ella, durante una expedición británica de principios de agosto comandada por el capitán Senhause, fue plantada una bandera inglesa. Pero el mismo mes, el monarca siciliano bautizó la roca con el nombre de Ferdinandea (como podéis imaginar, el nombre del monarca era Fernando II de Borbón). Y un mes después, en septiembre, los franceses lanzaron otra expedición dirigida por un geólogo, el profesor Prévost, que adjudicó un tercer nombre a la isla: Île Julia, pues la isla había «nacido» en julio.

Pocos meses después, esta isla con triple personalidad volvió a hundirse lentamente en el Mediterráneo, evitando así el más que probable conflicto entre las tres partes. Solo era un trozo de tierra de cinco kilómetros de circunferencia que tenía un par de pequeños lagos, pero había estado llenando páginas enteras de los periódicos y atrayendo a turistas y curiosos mientras

había permanecido sobre la superficie del mar. Incluso se conjetura que la efímera isla sirvió de inspiración a dos grandes escritores: a Julio Verne, para su obra *Las grandiosas aventuras del maestro Antifer*, y a Alejandro Dumas, para *Le Speronare*. El 7 de noviembre solo tenía un perímetro inferior a medio kilómetro. El 17 de diciembre de 1831 se esfumó completamente.

Así pues, el conflicto aplazado puede retomarse en cuanto la isla vuelva a emerger tímidamente. Para curarse en salud, un equipo de submarinistas sicilianos, alertados por la actividad sísmica registrada por el Instituto Italiano de Geofísica, que puede prevenir la materialización de la isla evanescente, ya ha clavado una bandera italiana en su cumbre. De modo que si esta Atlántida de quita y pon asoma de nuevo, lo primero que saldrá a la vista será la bandera.

Tal vez, para evitar males mayores, la isla debiera haber sido destruida totalmente en 1987, cuando un piloto estadounidense, durante el conflicto libio, confundió la punta emergida del islote con un submarino y decidió lanzar cargas de profundidad sobre ella. Pero la isla sobrevivió, dispuesta a poner a prueba nuestras pequeñas obsesiones por delimitar políticamente hasta el último rincón del planeta.

Otra isla de existencia caprichosa es Bermeja, una roca desierta ubicada a unos 160 kilómetros al norte de Yucatán, estableciendo el límite de las aguas territoriales de México. Es una isla que resulta imposible de encontrar, pero nadie sabe con seguridad si se hizo en alguna ocasión, aunque algunos aseguran poseer fotografías de la isla (la última fechada es de 1946).

Según el testimonio de marineros y navegantes del pasado, la isla existió, e incluso hay mapas trazados a partir del siglo XVI en los que se señala su existencia.

Sin embargo, a finales del siglo XX, la isla representaba un problema territorial de tintes económicos: Estados Unidos tenía intereses comerciales en la zona, mayormente petróleo, pero México podía reclamarlos si la isla existía. Por esa razón, muchos conspiranoicos aseguran que la isla fue volatilizada por la CIA usando algún armamento sofisticado.

Los más escépticos opinan que la isla desapareció a causa de la erosión marina. Y algunos científicos aseguran que el fondo marino de la zona es completamente plano, así que nunca pudo haber una isla.

Finalmente, existe una isla esporádica que, cuando existe, recibe un aluvión de visitantes antes de que vuelva a ser engullida por el mar. Se encuentra frente a las costas de Brasil, a dos kilómetros de la playa en la ciudad de João Pessoa, y solo está a la vista durante unos veinte días al mes, cuando baja la marea. En un fin de semana puede recibir hasta 2000 barcos de turistas ávidos de pisar una tierra que se esfumará en poco tiempo, sobre todo procedentes de João Pessoa. Su nombre es Areia Vermelha y quizá el nombre de isla le queda un poco grande, pues solo es un humilde banco de arena sobre



una formación coralina.



LUGARES VIRTUALES

Los mapas desvirtúan • Teledetectando lugares que ya no están • Se busca Mii • *Geocaching*, buscando tesoros que no son tesoros • Buscando libros, billetes y otras cosas cotidianas • Yesterdate, tu mapa emocional • Google Flu Trends o cómo evitar la gripe • God's Eye View, la vista cenital omnipresente • Incidencia virtual: ¿cómo lo virtual contamina lo real? • Bliss, el fondo de pantalla que nació de un paisaje real • Realidad aumentada • Lugares virtuales que cambian tu manera de ser • Daisyworld o una forma de contemplar la evolución • *WoW*, un mundo virtual con los mismos vicios que un mundo real • Vértices geodésicos, la red mundial de atalayas • El refugio de la felicidad: ¿Vanuatu o Dinamarca? • Los bancos de tiempo: almacena lo más importante de tu vida

No son lugares escondidos o evanescentes, o lugares provistos de un camuflaje digno de Wally. Son lugares que nos rodean, pero que solo pueden acreditarse y medirse mediante artefactos, o que solo se funden en nuestra memoria mediante un soldador emocional. Lugares que se interrelacionan con nosotros exclusivamente a través de pantallas, teclados, teodolitos, GPS, ojos biónicos, cuestaciones, brújulas y toda clase de circuitos impresos trufados de relés, condensadores y resistencias. Algunos existen físicamente, pero no desvelamos su verdadera naturaleza si, entre ellos y nosotros, no media un intérprete en forma de interfaz. Como proyecciones astrales electrónicas. Lugares que, circuitería mediante, nos amplían los horizontes de la realidad y hasta cierto punto también los matizan.

Pero no nos quedaremos en los lugares más obvios que nos vienen a la cabeza. Aunque muchos de nosotros ya vivimos parte de nuestra vida en una realidad compuesta de ceros y unos, pasaremos de largo territorios digitalizados u *online* como *Second Life* (donde la gente ya celebra bodas virtuales, como el caso de 2003, en el que contrajeron matrimonio Amy Taylor y Dave Pollard; aunque más tarde Taylor pilló al avatar de su marido manteniendo relaciones extramaritales con el avatar de otra mujer que interpretaba a una prostituta) o Los Sims (del que incluso han surgidos libros físicos, como la antología de poemas escritos en el idioma oficial de los Sims, el simlish: *Burbin Nerbs*, de Sergio López), y nos internaremos por regiones más inhóspitas, más virtuales. Un nuevo universo tan o más grande que el nuestro: el juego *The Elder Scrolls II*, por ejemplo, permite al *gamer* desplazarse por un área de 163 492 kilómetros cuadrados. Casi el doble que Andalucía. Y el juego *SimCity* ha generado más ciudades virtuales de las que hay en realidad, todas regidas por sus propias reglas, con sus barrios altos y bajos, con sus respectivos índices de criminalidad, que evolucionan por sí mismas gracias a la inteligencia emergente del *software*.

¿Os imagináis entonces cuántos lugares os quedan todavía por visitar más allá del espacio tangible que ofertan las agencias de viaje? La puerta más grande, el más sofisticado de acceso a las geografías virtuales es sin duda el Cubo C6 de la Universidad de Iowa. Es un cubo de 3 x 3 metros que se emplea para proyectar el genoma humano completo o enseñar cómo funciona la fotosíntesis. Entremos.

LOS MAPAS DESVIRTÚAN

La primera herramienta que convierte en virtuales muchos de los lugares que nos rodean son los mapas. O tal como diría Mark Twain irónicamente, «Illinois es verde, Indiana es rosa… Yo mismo lo he mirado en el mapa y es toda rosa…».

Los primeros mapas de la humanidad eran muy rudimentarios, se trazaban en la tierra con un simple palo o se tallaban en piedra con otra piedra. Más tarde se hicieron más precisos, llegando incluso a describir proporciones reales. En la antigua Roma, por ejemplo, se custodiaba un plano de la ciudad llamado *Forma Urbis Romae* labrado en mármol tal como si fuera un tesoro: el acceso a la sala donde se guardaba, el Foro de Vespasiano, estaba prohibido a todo el mundo, excepto a las personas autorizadas, que debían usar largos punteros. Y es que el mapa cubría toda una pared y estaba a escala 1:240. Allí se registraba cada calle, cada muro y cada *popina* (bar de vinos), usándose como referencia en los litigios sobre propiedades.

Del realismo se pasó a la ciencia de la cartografía y se empezaron a usar brújulas y teodolitos para medir ángulos, yendo más allá de los sentidos humanos. Pero en el siglo II, a pesar de que el astrónomo y geógrafo Tolomeo ya había realizado cálculos cartográficos muy precisos, la mayoría de los mapas medievales siguieron basándose en referencias bíblicas, con Jerusalén en el centro del mundo formado por Europa, Asia y África. A medida que la gente empezó a viajar más a partir del siglo XII, los mapas incrementaron su precisión, aunque todavía se mezclaban con elementos fantásticos. El gran avance llegó con el *Tractatus de Sphaera Mundi*, del matemático John Halifax de Hollywood, que dividió el mundo en siete zonas climáticas y fijó la circunferencia terrestre en 20 425 millas (en realidad son 31 500).

Con todo, a pesar de los avances técnicos, el principal problema de los mapas sigue siendo su imprecisión. De hecho, es imposible confeccionar un mapamundi perfecto porque la superficie de una esfera (la Tierra lo es) no puede extenderse en un plano manteniendo todas sus características métricas (distancias, ángulos, áreas…).

Si contemplamos un mapamundi, en realidad nos están engañando acerca del tamaño de muchos países y continentes. La razón de ello es que los mapas actuales se basan en las ideas del cartógrafo alemán Gerardus Mercator. La llamada proyección de Mercator fue usada desde 1596 como herramienta de navegación para los marineros, deformando los polos para crear líneas rectas de orientación o dirección geográfica: así es más fácil cruzar los mares. Estas distorsiones no afectaban a la zona central del mapa, de modo que nadie

replicaba, porque Europa era la potencia dominante de la época (y quedaba por la zona central del mapa). El problema, sin embargo, es que esta proyección aún se usa, y provoca distorsiones como presentar Groenlandia y África con el mismo tamaño, cuando África es catorce veces más grande que Groelandia. Europa parece más grande que Suramérica, cuando Suramérica es casi el doble que Europa. Alaska es mucho más pequeña que México. Y Alemania aparece en mitad del mapa, cuando en realidad está mucho más al norte.

Muchos atlas contemporáneos no usan la proyección Mercator, pero otros sí. Uno de los máximos críticos de la proyección Mercator ha sido Arno Peters, que ha propuesto la proyección Peters, con fidelidad de ejes, fidelidad de posición y las líneas de longitud son paralelas y se cruzan con las de altitud perpendicularmente. En esta proyección, África, por ejemplo, domina casi todo el mapa, también todo el centro, y Europa parece una zona marginal del norte. Sin embargo, es una proyección mucho más realista que la de Mercator. Pero la proyección de Peters tampoco está libre de críticas, y muchos cartógrafos no la consideran acertada. Así que, al final, nunca sabremos muy bien si los tamaños de los países que contemplamos en nuestro mapamundi son fieles o no.

Sobre la falta de precisión de los mapas, Alberto Manguel y Gianni Guadalupi explican una divertida anécdota en el prólogo de su *Breve guía de lugares imaginarios* protagonizada por un grupo de zapadores que medían una zona casi inaccesble de África, por allá el 1923. La zona era tan difícil y estaban tan agotados que al final optaron por inventarse las medidas de la pequeña colina que les faltaba por comprobar: trazaron aquel contorno en el mapa usando como modelo el dibujo de un elefante que habían recortado de una revista. Todavía hoy se conserva este mapa en el que la colina tiene forma de elefante, en la página 17 de la serie cartográfica publicada por el Real Instituto Geográfico bajo el título *África: costa de oro*.

Otra cosa parece suceder cuando buscamos una localización en un mapa: que con frecuencia se encuentra en un extremo, en una zona incómoda si estamos con el mapa desplegado sobre las piernas o en el salpicadero del coche. Según explica Robert Matthews en su libro *¿Por qué la araña no se queda pegada a la tela?,* el fenómeno tiene mucho sentido si lo contemplamos desde la perspectiva de la geometría básica. Si dibujamos un mapa cuadrado, la región perimetral engloba un 36 por ciento del área total. Es decir, que si buscamos un punto en el mapa, el que sea, existe más de una entre tres probabilidades de que esté en ese perímetro, en la zona más incómoda del mapa. Con los mapas de carretera la cosa se agrava porque tienen partes incómodas a cada lado del pliegue medio, así que existe casi un 50 por ciento de probabilidades de que determinada ubicación esté en una parte incómoda de la página. Esa es la razón que llevó a la Ordnance Survey,

la agencia británica de cartografía, a introducir una solución en el año 2002, el OS Select: un servicio de selección para obtener mapas a medida con su centro en cualquier sitio de Gran Bretaña.

Los mapas, pues, son meras representaciones imperfectas de la realidad. Y, además, si los usamos a menudo y no nos dejamos llevar por nuestros pies, probablemente nos volveremos un poco menos inteligentes. Un mapa es una representación bidimensional con tan pocos detalles que, además, nos lleva a donde queremos ir sin apenas esfuerzo, y ello está debilitando determinadas zonas de nuestro cerebro, como el hipocampo. Con la implantación del GPS, que directamente es un guía de nuestras aventuras, este debilitiamiento mental se está incrementando. Los mapas, pues, anestesian nuestras mentes. Para probar esta tesis, una neuróloga llamada Eleanor Maguire llevó a cabo un estudio de los cerebros de los taxistas de Londres descubriendo que tenían el hipocampo mucho más desarrollado de lo habitual. La razón es que Londres es un laberinto, un dédalo de calles que difícilmente se puede descifrar con un mapa o un GPS; o tal como dijo George Mikes: «Hay que ser consciente de que una ciudad inglesa es una vasta conspiración para desorientar a los extranjeros». En Londres, una misma calle puede llamarse de diferentes maneras según el tramo que estemos considerando. En cuanto una calle tenga la menor curva, entonces ya pierde el nombre; pero a veces la curva es muy pronunciada y conserva el mismo nombre. En diferentes distritos podemos encontrar calles con exactamente el mismo nombre (hay 20 Princes Squares y Warwick Avenues). Y, por si fuera poco, hay decenas de clases de vías: street, road, place, mews, avenue, rise, lane, grove, alley, walk, broadway, promenade, gate, terrace, vale, hill y un largo etcétera. De modo que los taxistas de Londres deben memorizar muchos trucos, atajos, callejuelas y demás características urbanas para llevar a sus clientes en un tiempo aceptable. Los taxistas usan tanto determinadas partes de su cerebro durante su trabajo, ejercitan tanto determinada área de neuronas, que, después de unos años de profesión, el hipocampo aumenta en volumen de materia gris debido a la enorme cantidad de datos que se deben procesar. Ya sabéis, si podéis prescindir de un mapa, hacedlo.

Otro ejemplo de la falta de precisión de los mapas es el poco consenso que hay sobre dónde están los sitios. Imaginad que, sin salir de Gran Bretaña, queréis llegar justo al centro del país. Esa respuesta parece sencilla, pero no lo es en absoluto, y es fuente continua de discusión. La Ordnance Survey afirma que el centro de Gran Bretaña depende de lo que entendamos por Gran Bretaña. Si tenemos en cuenta sus islas, por ejemplo, el centro de Gran Bretaña quedaría aproximadamente a 1,5 kilómetros al sureste de Walker Fold (Lancashire). Si no tenemos en cuenta las islas, entonces el centro está a unos cinco kilómetros al suroeste de Clitheroe. Si solo tenemos en cuenta Inglaterra, el centro no está en el pueblo de Meriden, cerca de Coventry, tal

como indica un monumento de 500 años de antigüedad que allí se levanta. Según la Ordnance Survey, el titular real de ese derecho es el pueblo de Fenny Drayton (Leicestershire), concretamente a 1,5 kilómetros del pueblo. Para otros, el centro de Inglaterra es el punto más alejado del mar: en ese caso, el centro estaría alrededor de 1,5 kilómetros al sureste de Coton in the Elms, un pueblo que se halla a unos 100 kilómetros del estuario del Wash, entre Swadlincote y Lichfield.

TELEDETECTANDO LUGARES QUE YA NO ESTÁN

Recientes avances tecnológicos también nos han permitido ver cosas que están cerca de nosotros que habían pasado desapercibidas para la humanidad, como la localización en Egipto de 17 pirámides, 1000 sepulcros y más de 3 000 edificaciones desconocidas (todas bajo tierra) por parte de la arqueóloga Sarah Parcak, de la Universidad de Alabama, en junio de 2011. El hallazgo fue fruto del análisis de imágenes del delta del Nilo tomadas por el satélite Landsat, a 700 kilómetros de altura; unas imágenes que tuvieron que ser procesadas por un programa, el Erdas Imagine, que es capaz de diferenciar rocas, agua, arena, árboles y demás en función de cómo reflejan la radiación (es decir, su firma espectral). Por ejemplo, los ladrillos egipcios son de mayor densidad que la arena y el polvo, así que su firma espectral destaca con mayor claridad. Las excavaciones fueron halladas a 30 kilómetros de El Cairo y el análisis corrió a cargo de un laboratorio financiado por la NASA. Todavía se están excavando las pirámides para descubrir qué tesoros albergan.

Otros ojos electrónicos del cielo que están dejando sin trabajo al Indiana Jones más aventurero y explorador son los de Google Earth, que también han sido empleados por muchos arqueólogos para descubrir lugares desconocidos en el mundo, como la villa romana del siglo I avistada en 2005 que estaba enterrada bajo el lecho de un río en las afueras del municipio italiano de Sorbolo; la trampa de pesca de mil años de antigüedad y 280 metros de longitud que investigadores británicos localizaron en la costa de Poppit Sands, en Gales; los más de 100 yacimientos medievales y prehistóricos que Scott Madry, de la Universidad de Carolina del Norte, descubrió en una zona de la Francia central; o los geoglifos con formas de pájaros y serpientes que recuerdan a las figuras de Nazca que en 2011 destapó la física turinesa Amelia Saparavigna en las proximidades del lago Titicaca, entre Bolivia y Perú.

Los radares también son buenas herramientas para escudriñar lo invisible, como el radar de apertura sintética que se instala en satélites y aviones y que es capaz de atravesar las nubes y el polvo generando mapas

topográficos de alta resolución. Gracias a esta clase de radares, en 1999 se descubrió Xucutaco-Hueitapalan, la legendaria Ciudad Blanca de Honduras, oculta en la impenetrable selva. La primera referencia a esta ciudad precolombina procede de la pluma de Hernán Cortés, en 1523, pero las historias sobre este lugar se remontan a mucho antes de la llegada de los conquistadores, ya que forman parte del pasado de los indios pech, tal vez una de las etnias más antiguas del territorio hondureño.

Otro tipo de radar es el de penetración terrestre o el georradar, que dispara pulsos electromagnéticos contra el suelo a fin de perfilar los objetos enterrados. Gracias a él, en 2011, se cree que se ha localizado Avaris, la capital de las dinastías hicsas que gobernaron Egipto entre los siglos XVII y XVI a. C. Toda la ciudad está bajo tierra, pero el radar ha conseguido dibujarla como si hubiera emergido.

Los arqueólogos que hacen trabajo de campo también se valen de otras tecnologías para adivinar si bajo sus pies se enconde alguna maravilla, como el sensor de calicateo electromagnético o la tomografía eléctrica. Con este último instrumento, capaz de radiografiar un yacimiento a partir de la reacción de sus componentes a la corriente transmitida por electrodos implantados en el suelo, se logró identificar cuevas con asentamientos prehistóricos en la república caucásica de Alto Karabaj, así como los planos del subsuelo de Clunia Sulpicia, la antigua ciudad romana que se halla cerca de Aranda del Duero.

SE BUSCA MII

Los arquetípicos letreros del Lejano Oeste en los que ponía «wanted» bajo un retrato robot han pasado a la historia. Anteriormente, las primeras manifestaciones de la biometría en la historia se remontan a la China del siglo XIV. Según João de Barros, explorador y escritor, los comerciantes chinos estampaban las impresiones y las huellas de la palma de las manos de los niños en papel con tinta. En Occidente habríamos de esperar hasta 1883, cuando Alphonse Bertillon, jefe del departamento fotográfico de la Policía de París, desarrolló un sistema para identificar criminales midiendo ciertas longitudes y anchuras de la cabeza y del cuerpo, así como registrando marcas individuales como tatuajes y cicatrices. En las películas de espías, todos hemos visto aquella escena en la que un agente secreto llega a su base de operaciones. Entonces, para obtener la entrada, el agente debe dejarse escanear las huellas digitales y, si realmente las instalaciones son *top secret*, es probable que también se escanee el iris del ojo (que es único en cada

persona). Ahora, en un capítulo de *CSI*, no es extraño ver cómo a un individuo se le identifica con lo último en sistemas biométricos: mediante el oído (el sonido que penetra en la oreja y su retorno son únicos, pues cada uno de nosotros tenemos una estructura diferente del oído interno); mediante el olor (cada persona desprende un olor corporal distinto); mediante las rodillas (es incluso más fiable que las huellas dactilares); o mediante el ADN.

Lo que nunca se ha visto en ninguna película, serie o cualquier otra obra de ficción es que el sistema de identificación empleado surja de un videojuego. La consola Wii (esa en la que, después de media hora de juego, terminas con tendinitis) posee una herramienta de *software* para crear un avatar con el rostro que tú quieras. Dibujarse a uno mismo con este sistema es realmente muy fácil y el parecido puede llegar a ser asombroso según la pericia del usuario. Basta con escoger, entre un amplio abanico de opciones, unos ojos, una nariz y demás, y en pocos minutos puedes tener tu autorretrato. Es tan fácil que ya hay millones de Mii en el mundo. Según un estudio llevado a cabo por Nintendo Europa durante 2011, desde el lanzamiento de la videoconsola Wii, en diciembre de 2006, se han contabilizado un total de 9,6 millones de personajes Mii en España (y un 24 por ciento de la población española de entre 7 y 74 años de edad han creado un Mii desde 2006). La población de personajes Mii en Europa ya supera los 73,2 millones; y la del mundo supera los 213,4 millones de personajes (si todos los personajes Mii creados en el mundo formaran una nación se convertiría en la quinta más poblada del mundo).

Combatir el crimen en las ciudades grandes es todo un desafío para la policía: como en el juego de mesa Cluedo, se debe resolver el caso eliminando uno detrás de otro todos los posibles sospechosos, pero en las ciudades sencillamente hay un número mucho mayor de sospechosos (Edward Glaeser ha calculado que al duplicarse la población de una ciudad, las probabilidades de ser detenido por un delito cualquiera disminuyen un 8 por ciento aproximadamente). En ciudades como Nueva York, ya en 1990 se implementó un innovador sistema informático que permitía señalizar las zonas más conflictivas para distribuir adecuadamente los recursos policiales. Años después, el sistema se sofisticó dando lugar a CompStat, un sistema estadístico que incluso permite responsabilizar a los agentes de policía de los delitos que se han producido durante sus respectivos turnos.

Dando un paso más hacia delante, las autoridades japonesas han tomado buena nota de la facilidad de la tecnología para crear avatares y ahora, gracias a esta popular característica de la Wii, han llenado las calles de Mii (que así se llaman los avatares) que tienen los rostros virtuales de los malhechores. El primero fue colgado en el distrito de Kanagawa y corresponde a un tipo que huyó de un accidente de tráfico, al que incluso le han añadido unas gafas muy modernas como las que, según los testigos oculares, llevaba el infractor.

Sinceramente, debido al aspecto que otorga la Wii a su rostro, más bien parece el protagonista de alguna historieta manga. Pero de igual forma, si queréis pasear por un barrio que parece transportado a un futuro donde los más buscados tienen aspecto de muñeco virtual de dibujos animados, corred raudos hacia el distrito de Kanagawa.

Este es el enorme poder de lo virtual, capaz de cazar a criminales reales; o de fomentarlos, como el caso de una mujer japonesa casada que contrajo matrimonio con un oficinista, al que no conocía en persona, a través de un juego virtual. Aunque el matrimonio solo era imaginario, él se divorció, y ella se enfadó tanto que empleó información privada sobre el avatar de su exmarido para matarle virtualmente. A pesar de que el crimen fue solo virtual, la mujer fue detenida por la policía y luego tuvo que enfrentarse a una condena de hasta cinco años de cárcel y una multa de 5000 dólares por comportamiento destructivo en Internet.

GEOCACHING, BUSCANDO TESOROS QUE NO SON TESOROS

Existen lugares muy poco conocidos por el gran público, más esencialmente virtuales, más sustancialmente fantásticos. O, como diría el escritor Herman Melville, «no está en ningún mapa, los sitios de verdad nunca están».

Un buen ejemplo son los lugares donde podemos encontrar tesoros cotidianos que nadie, sin la complicidad necesaria, percibiría como tesoros. Los *cache* o *geocache* son objetos que no interesan a coleccionistas, anticuarios o almonedistas y cuya búsqueda se denomina *geocaching*. Son objetos de escaso valor objetivo, objetos insignificantes, como los que podemos encontrar olvidados en cualquier cajón, exentos de valor crematístico, como los regalitos que suelen acompañar al Happy Meal de McDonald's o al huevo Kinder. Pero buscad uno de estos objetos con un GPS y entonces el objeto adquirirá un valor sentimental difícil de alcanzar por un cofre atestado de monedas de oro enterrado en una isla caribeña. Porque en realidad no importa la naturaleza de un *cache*, sino su búsqueda. Los piratas jamás se interesarían por un *cache*, pero sí los adictos a la aventura de encontrarlos. Y entonces, un enclave anodino, por obra y gracia del GPS, se convierte también en una isla del tesoro.

El *cache* o tesoro de valor simbólico suele guardarse en un contenedor estanco de plástico o en bolsas impermeables. A continuación, se ubica en cualquier lugar, ya sea urbano o interurbano. Se fijan las coordenadas geográficas del sitio con la ayuda del GPS. Y finalmente, las coordenadas se

hacen públicas a través de algún medio, por lo general páginas webs especializadas. A partir de ahí, un aspirante a Indiana Jones puede lanzarse a la búsqueda de algún *cache* que quede cerca de su domicilio. O si tiene planeado hacer algún viaje, nada mejor que amenizarlo con la búsqueda de alguno de estos tesoros por la zona.

La aventura no es nada fácil, pues las distancias en GPS pueden resultar muy engañosas, ya que el GPS solo te marca las distancias en línea recta (a no ser que el *cache* sea urbano, claro). Un solo kilómetro en el interior de un frondoso bosque puede equivaler al triple si tenemos que cruzar ríos, zigzaguear para evitar obstáculos o escalar pendientes. Para los tesoros que están fuera del ámbito de ciudades y caminos, lo más apropiado, entonces, es hacerse además con un mapa topográfico, que muestra detalles como las colinas.

Hay *caches* que pueden estar muy bien escondidos, bajo rocas, enterrados, mimetizados con el entorno como si fueran un insecto palo o incluso en las recónditas entrañas de un búnker de la Segunda Guerra Mundial. Los últimos 10 o 20 metros, por tanto, son los más difíciles, pues ya no os podréis servir de vuestro GPS, sino de vuestra perspicacia: hay que buscar marcas o huellas del que escondió el tesoro o estudiar la zona para intuir cuál es el mejor sitio para ocultar el *cache* de la vista. Ayuda saber en qué clase de recipiente está guardado el tesoro. Una vez encontrado, enhorabuena. El protocolo marca que el primero que encuentre el *cache* puede quedárselo, pero a cambio debe dejar otro objeto en su lugar para el siguiente buscador. El *cache* también puede ser un simple cuaderno en el que puedes apuntar tu nombre y fecha del hallazgo a fin de que quede registrado. También cabe la posibilidad de que los *caches* sean encadenados, es decir, que el objeto encontrado contenga una nota con las coordenadas de otro *cache* o de otras notas con más coordenadas. Por último, al llegar a casa, podréis enviarle un correo electrónico al *geocacher* dueño del tesoro, que se alegrará de conocer vuestra excitante aventura; y, quién sabe, ello también puede ser el inicio de una buena amistad.

La historia del *geocaching* tuvo su origen en el grupo de noticias de Internet de sci.geo.satellite-nav de los Sistemas Globales de Navegación por Satélite (GNSS). A causa de que el 1 de mayo de 2000 el Gobierno de los Estados Unidos suprimiera la disponibilidad selectiva (SA), la cual degradaba intencionadamente la señal de los satélites para evitar que los receptores comerciales fueran demasiado precisos, un usuario de este grupo de Internet, David Ulmer, celebró la noticia proponiendo un juego a los demás miembros del grupo. El 3 de mayo de 2000 escondió el primer *cache* en las inmediaciones de la ciudad de Portland, en Oregón. El 6 de mayo, este primer tesoro enterrado en un lugar virtual ya recibió dos visitas.

A principios de 2013, en la web oficial de *geocaching*, podemos

comprobar el éxito que ha tenido este entretenimiento: hay 1 974 391 *geocaches* activos y más de cinco millones de *geocachers* en todo el mundo.

BUSCANDO LIBROS, BILLETES Y OTRAS COSAS COTIDIANAS

Inspirados en la romántica aureola del buscatesoros, han proliferado otras modalidades de este juego. El ***bookcrossing*** consiste en dejar libros en lugares públicos para que sean encontrados accidentalmente por otros lectores, que más tarde, tras acabar su lectura, volverán a dejarlo para que sea de nuevo encontrado por alguien. Las cápsulas de tiempo serían algo así como *caches*, pero dispuestos para ser desenterrados por su propietario o por un extraño unos cuantos años más tarde a fin de encontrar objetos idiosincrásicos de una persona y una época: unas canicas, unos cromos de fútbol, un chicle fosilizado, cosas así, normalmente de niños, aunque me consta que también existen adultos que introducen otros objetos para que generaciones futuras se deleiten con ellos. Y se lo toman todavía más en serio los responsables del Proyecto KEO, que pretenden colocar una cápsula del tiempo en un satélite espacial que será lanzado en el año 2014. En ella se guardarán mensajes de los habitantes de nuestro mundo actual para que sean leídos dentro de 50 000 años, cuando la órbita del satélite vuelva a pasar por la Tierra. El proyecto ha sido apoyado por la Unesco (que lo declaró proyecto del siglo XXI), Hutchison Whampoa y la Agencia Espacial Europea, entre otras instituciones. El nombre del proyecto representa los tres sonidos más frecuentemente usados en los idiomas más hablados, [k], [e] y [o].

En el PhotoTag se emplean cámaras desechables que se entregan a amigos o desconocidos para que, una vez usada, regrese al dueño original, que entonces descargará todas las fotografías en la web de PhotoTag a modo de historia en instantáneas de la propia cámara y de quienes la han poseído.

El objetivo de Eurobilltracker es que cada usuario de billetes de euro introduzca en una base de datos los números de serie y la información de localización de cada uno de sus billetes para conseguir rastrear el itinerario de los mismos por todo el mundo, como si fueran esos billetes trampa de numeración correlativa que los ladrones de banco siempre evitan llevarse para no ser cazados por la policía. La versión estadounidense de este estudio de los movimientos demográficos del dinero (que a la larga seguramente descubriríamos que finalizan casi siempre en los mismos bolsillos) se llama *Where's George?* La versión canadiense es *Where's Willy*?

Hasta los propios turistas pueden ser controlados por GPS para conocer

sus rutinas y así optimizar los lugares de ocio. Por ejemplo, en el parque temático de PortAventura se llevó a cabo un seguimiento por GPS de sus visitantes para evaluar a qué cosas dedicaban más tiempo, las áreas de paso, las zonas de concentración y congestión, etcétera. De este modo, sabiendo los itinerarios de los usuarios y calculando dónde pasan más tiempo, se puede mejorar la ubicación de algunos servicios.

Aunque el estudio por GPS pionero sobre el turismo se llevó a cabo en toda la Costa Dorada, en Cataluña, por parte de la Universitat Rovira i Virgili (URV). En él se monitorizaron los movimientos de turistas equipados con GPS que visitaron Salou, Cambrils y la Pineda. Todos los desplazamientos quedaban registrados en lapsos muy cortos de tiempo. 170 turistas demostraron con sus desplazamientos con el GPS que el turista medio apenas se separa del hotel donde reside, es decir, playa, chiringuitos, calles comerciales próximas y poco más. Con todo, también hay una clase de turistas que tienen ganas de conocer el territorio, y que son capaces de desplazarse de Salou a Barcelona, por ejemplo, o de Cambrils al delta del Ebro. Así pues, el estudio, denominado *Tracking*, servirá para trazar perfiles de los distintos tipos de turistas a fin de mejorar aspectos como la movilidad, los servicios o incluso la búsqueda de nuevas oportunidades de negocio en itinerarios utilizados por los turistas que, hasta el momento, habían pasado inadvertidos al sector.

YESTERDATE, TU MAPA EMOCIONAL

Otra herramienta que dotaba de entidad a los lugares que nos rodean fue el extinto Yesterdate, ideada por el barcelonés Pep Torres y desarrollada junto a la agencia Trigital. Mediante la tecnología de Google Maps, Yesterdate permitía a sus usuarios señalizar recuerdos o sentimientos en un mapa mundial, dejando así una huella indeleble que caracterizará ese lugar para otros y para él mismo.

Solo se necesitaba introducir la fecha del evento, con foto y texto, buscar la localización exacta y dejar allí la nota. Unas llaves perdidas, una mascota extraviada o incluso el beso de un primer amor con el que perdimos el contacto pueden ser huellas que otros contestarán o reclamarán. Los mapas emocionales también sirven como cura de humildad o reajuste de la idealización. Por ejemplo, yo pasé casi todos los veranos de mi infancia en un *camping* situado entre las poblaciones costeras de Calella y Pineda de Mar. Ya de adulto, después de muchos años, volví a visitarlo y me sobrevino una especie de frustración. El *camping* y las inmediaciones apenas habían

cambiado en realidad, pero me inquietó que todo fuera tan pequeño y apagado. Las distancias eran muy cortas en comparación con como yo las recordaba; los objetos más insípidos entonces me resultaban casi totémicos. Después de tanto tiempo, la geografía de mi infancia me parecía en efecto infantil. Cuando era pequeño recordaba el peregrinaje de mi parcela hasta la playa, cargado con todos los bártulos propios del verano, como una especie de aventura llena de trascendencia; cuando recorrí de nuevo ese trayecto lo hice en apenas dos minutos, y el paso a nivel era idéntico a todos los pasos a nivel que existen en la costa. Mi sentido de la escala y la exclusividad había madurado. A veces es mejor no volver a visitar los lugares que hemos idealizado en la infancia (sobre todo si son parques de atracciones). Pero gracias a los mapas marcados emocionalmente, todo se conservará prístino, intocado, señalizado y marcado para siempre con los detalles que os abrumaron en su día, como esos grafitis omnipresentes en el mobiliario urbano que son la pesadilla de las partidas presupuestarias de los Ayuntamientos.

El *software* de uso libre de Yesterdate también permite emplazar a otros en el futuro, porque en este mapa emocional el tiempo también es una variable. Imagina localizar aquello que tanto significó para ti en un mapa. Aquello que jamás saldría en ningún otro mapa de la historia. Búscalo, espera la lista de resultados o una serie de iconos en el mapa y quizá encuentres de nuevo aquel amor perdido como una flecha de Cupido clavada topográficamente en el terreno. No en vano, Yesterdate, esa *digievolución* del narcisista *Myspace* y sus homólogos, se puso en funcionamiento el 14 de febrero de 2008, el «Día del Querubín en Paños Menores que Dispara Flechas de Amor».

Aunque esta forma de construir mapas también puede tener una aplicación práctica para justo lo contrario: el desamor. Imaginad que habéis roto con vuestra pareja de una forma un tanto dolorosa. Ya no os queréis volver a cruzar con ella nunca más y en vuestros planes no entra el mudaros de ciudad. Basta con consultar vuestro mapa emocional de lugares especiales a los que acudíais con frecuencia con vuestra expareja y tratar de evitarlos. Una versión automatizada del mapa que se construye Ted Mosby en la serie de televisión *Cómo conocí a vuestra madre*, coloreando de rojo las zonas de Manhattan donde podría encontrarse con Stella, su exnovia, y de blanco las zonas seguras.

Sin embargo, el mapa emocional más exhaustivo y científicamente validado jamás concebido fue el de un equipo de investigadores interesados en la propagación de las emociones en el seno de las familias. Para ello equipó a 55 familias con bucapersonas a lo largo de una semana. Los participantes estaban obligados a recibir una llamada cada 90 o 120 minutos, desde las 7.30 de la mañana hasta las 9.30 de la noche. En cada llamada, el

sujeto debía explicar cómo se sentía. Tras recopilar 7100 puntos temporales en todas las personas monitorizadas, los investigadores descubrieron cómo se sentía la gente en cada momento del día, según el lugar donde estaba y quién le rodeaba. Un dato curioso fue constatar que las emociones de los padres afectaban a las emociones de las esposas y los hijos varones, pero no tanto a las hijas. Ello ocurría sobre todo cuando el padre llegaba del trabajo, haciendo pagar su buen o mal humor con la familia (es decir, si hacemos caso a los resultados del experimento, con la esposa y los hijos varones antes que con las hijas).

Algo muy parecido fue lo que llevó a cabo el artista y diseñador londinense Christian Nold gracias a la tecnología de Google Earth. Equipó a 100 voluntarios en Greenwich, Inglaterra, con equipos que medían la respuesta galvánica de la piel y la posición GPS. Los voluntarios solo debían salir por la ciudad y tomar nota de cualquier emoción que sintieran. Nold unió todos los datos de seis meses de seguimiento con Google Earth, generando un mapa emocional al que llamó *biomapping*. Al parecer, los lugares que suscitaban emociones más fuertes eran las cruces de las carreteras donde se señalaba que se había producido un accidente de tráfico. Más tarde se amplió el proyecto para concebir mapas emocionales de Suomenlinna, en Finlandia; Siena, en Italia; Róterdam, en Holanda; San Francisco, en Estados Unidos, y otra media docena de sitios en Inglaterra.

A nivel literario se ha hecho algo parecido con uno de los libros de viajes más icónicos del siglo XX: *En el camino (On the Road),* de Jack Kerouac. Ha sido Stephanie Posavec quien ha convertido el libro en un diagrama emocional titulado *On the Map* («En el mapa»). El diagrama tiene varios capítulos y cada capítulo, que se corresponde con los capítulos escritos por Kerouac, se ramifica en párrafos, que a su vez se bifurcan en tantas líneas como frases, que, en su punta, exhiben una flor tan extensa como la longitud de la frase. Cada una de ellas está representada por un color distintivo, según la temática abordada: fiestas, alcohol y drogas; trabajo y supervivencia; actividades ilegales; etcétera. De un solo vistazo, pues, podemos examinar los ritmos emocionales del viaje de Kerouac.

Google Flu Trends o cómo evitar la gripe

Google Flu Trends («Evolución de la Gripe en Google») (www.google.org/flutrends/) es otro revolucionario ***software*** que Google.org, la unidad filantrópica de la compañía Google, puso en marcha a finales de 2008. El funcionamiento es sencillo: gracias a las palabras que los usuarios de Google

escriben en el cuadro de texto del buscador, la herramienta elabora predicciones de las epidemias de gripe. Porque cuando alguien acusa los síntomas de la gripe es posible y probable, a la luz de las estadísticas, que busque en Internet si está sufriendo gripe o cualquier otra enfermedad. Impulsados por la cibercondría (fusión de cibernética e hipocondría), la mayoría de los enfermos indagan en Internet para autodiagnosticarse. Datos de Ogilvy Healthworld y Google estiman que hasta el 85 por ciento de los usuarios emplean Internet para informarse sobre su enfermedad, ya sea para buscar un sentido a sus síntomas o para contrastar el diagnóstico facultativo que ya se ha recibido. Lo preocupante es que el usuario acostumbra a dar por buena la hipótesis más agorera, convirtiendo una simple jaqueca en un tumor cerebral, en demencia o en esclerosis múltiple. Como ya dijo Mark Twain hace un siglo: «Tenga cuidado cuando consulte libros médicos. Puede morir de una errata».

Jordi Dalmases, presidente del Col. .legi de Farmacèutics de Barcelona, cuenta que en cierta ocasión entró una señora con un puñado de páginas que acababa de imprimir desde una web. Amparándose en el diagnóstico de esa web, la señora aseguró que estaba sufriendo un carcinoma de huesos diseminado en pequeñas calcificaciones. Lo queramos o no, los temas de salud tienen una gran demanda en los buscadores de Internet, sobre todo los relativos a dietas, cánceres, alergias y migrañas. Cada temporada del año induce unas determinadas consultas masivas: en verano, melanoma; en invierno, gripe. Y, además, España es uno de los países desarrollados donde los ciudadanos acuden más al médico. Tal como refleja una parodia de los libros de autoayuda, *Este libro no te salvará la vida,* de Ignacio García-Valiño, un manual para hipocondríacos, incluso se puede trazar una clasificación del paciente: el escapista, el aprensivo, el hiperprudente, el pastillómano, el doctordependiente…

Así pues, el invento de Google.org resulta tremendamente efectivo, pues permite predecir las epidemias hasta dos semanas antes de que la epidemia sea detectada por las autoridades de los Centros de Control de Enfermedades de Estados Unidos. Algunos expertos en salud pública señalan que este sistema podría ayudar a acelerar la respuesta de hospitales, doctores y funcionarios ante una temporada de gripe severa, reduciendo la propagación de la enfermedad y, posiblemente, salvando vidas. Entre el 5 y el 20 por ciento de los estadounidenses son contagiados de gripe cada año, provocando un promedio de unas 36 000 muertes anuales.

Google obtiene ingentes cantidades de datos acerca de las búsquedas de sus usuarios que le permiten elaborar toda clase de estadísticas a fin de rastrear los intereses y preocupaciones colectivas de millones de personas. Algunas empresas, por ejemplo, se están basando en los resultados de Google Flu Trends para escoger la ubicación de sus oficinas: quizá un lugar con poca

incidencia de gripe y, por tanto, pocas bajas laborales. También se ha comprobado que, antes del estreno de una película en las salas cinematográficas, los lugares donde ha habido mayor concentración de búsquedas relacionadas con determinada película, más tarde registran mayores beneficios en taquilla, así que pronto las distribuidoras podrán determinar el número de salas para el estreno de un filme según el interés colectivo y real de un lugar concreto. Uno también podrá elegir a qué barrio quiere mudarse basándose en los gustos de sus usuarios de Google. ¿Os imagináis convivir solo con vecinos que comparten vuestras aficiones? ¿Evitar zonas donde hay demasiados interesados en la pederastia? Todo a gusto del consumidor. Por último, llega la aplicación al ámbito de la literatura. Las librerías podrán poner en sus escaparates los libros que más buscan los vecinos del barrio donde esté ubicada, el escritor podrá ir a firmar libros donde más interés suscita, la publicidad podrá ser más localizada, hasta los vendedores de enciclopedias tocarán a nuestra puerta si nuestros vecinos y nosotros mismos hemos buscado demasiada información sobre determinada enciclopedia. Imaginaos el futuro. Mapas que no solo señalan los nombres de las ciudades, los ríos, las carreteras o las gasolineras, sino también el tipo de gente que nos vamos a encontrar. O el lugar de residencia de tu alma gemela, al menos a nivel de intereses. Como dijo Eric E. Schmidt, director general de Google hasta abril de 2011: «Desde un punto de vista tecnológico, apenas es el principio». Menos mal que también avisan de que la privacidad de los usuarios quedará garantizada.

GOD’S EYE VIEW, LA VISTA CENITAL OMNIPRESENTE

Gracias a Google y su sistema de mapas por satélite Google Maps, pronto empezaremos a ver toda clase de lugares de forma virtual. Ya hay muchos turistas que prefieren no salir de su casa para viajar por todo el globo mediante este sistema. O incluso echar un vistazo a la piscina del vecino desde un punto de vista cenital, omnipresente y divino: «¿Será su piscina más grande que la mía? De ser así, le lanzaré un castigo bíblico».

Y sin abandonar la faceta religiosa de este revolucionario *software*, Google Maps incluso podrá servir para visitar los lugares en otras épocas diferentes, incluso aquellas cuyos acontecimientos se desarrollaron tal como indica la Biblia. Olvidaos de visitar una aburrida pinacoteca de temas bíblicos. El God’s Eye View («A vista del ojo de Dios») materializa en el lugar del mapa concreto cuatro de los principales acontecimientos bíblicos como si se

produjeran justo cuando los estamos contemplando desde nuestro ordenador. La crucifixión, el arca de Noé, Moisés separando las aguas del mar Rojo y Adán y Eva en el paraíso. Cuatro estampas virtuales generadas por The Glue Society, un colectivo de escritores, diseñadores, directores de arte y cine con base en Sídney y Nueva York. Por su extraordinario realismo, las vistas aéreas de estos acontecimientos producen escalofríos o fervor místico, según cuál sea vuestro credo.

The Glue Society promete que pronto empezarán a generar más imágenes por satélite falsas con coordenadas que coincidan con hechos mitológicos e históricos relevantes. ¿Os imagináis que algún día podáis orientar Google Maps hacia los lugares de vuestra infancia y que estos se muestren tal como eran entonces, incluidos vosotros mismos llevando a cabo vuestras actividades más cotidianas? Aquel día en la playa, tu primer día de colegio, el viaje de fin de curso, la curva donde tuvo aquel terrible accidente tu mejor amigo…, como si revisionarais una filmación antigua de toda vuestra existencia, algo así como la versión para Internet de *El show de Truman*, donde vosotros, todos, seréis Truman.

El buscar cualquier cosa desde la comodidad del sillón ya está alcanzando niveles preocupantes gracias a un diseñador gráfico australiano llamado Rhett Dashwood, que parece un tanto obsesionado con la tipografía de las letras. Tanto es así que empleando únicamente el Google Earth durante 32 días ha logrado localizar un alfabeto fabricado con imágenes tomadas por satélite de construcciones, edificios y espacios naturales cuya forma se parezca a alguna letra. Y las 21 consonantes y cinco vocales las ha encontrado solamente en el estado de Victoria, en Australia. La O, por ejemplo, es un estadio deportivo. Según Dashwood, la letra más difícil de localizar fue la K, que corresponde a una parcela verde punteada de árboles en la que una serie de senderos dibujan la letra. Dado que Dashwood es anglohablante, no esperéis hallar la Ñ en su abecedario gigantesco.

Este sistema incluso está desarrollando una nueva forma de publicidad o de homenaje. En Rusia, por ejemplo, encontramos enormes inscripciones que homenajean a Lenin o al Partido Comunista. Para llevarlo a cabo, se talan todos los árboles de la zona y se dejan en pie solo los necesarios para «dibujar» las letras del mensaje. Como el que hay cerca de Zvenimogolovskoye, que pone en ruso: *Lenin, 100 años*. Y cerca de la ciudad de Kushva puede leerse *Viva el Partido Comunista*. Obviamente, todos estos mensajes desaparecerán cuando vuelvan a crecer los áboles de los alrededores.

También hay una ciudad que gana mucho si la contempláis desde un punto de vista cenital. Es la ciudad holandesa de Naarden, una ciudad fortificada de la Edad Media (la única que conserva todavía su forma original). Desde las alturas, Naarden tiene forma de estrella, una compleja

estrella perfectamente dibujada, como tallada en la tierra (aunque en realidad es una artística combinación entre agua y vegetación verde). Si andáis por sus calles, no seréis conscientes de esta forma tan bella y gigantesca, pero en cualquier caso, si os apetece visitarla, lo tenéis muy fácil si cogéis un tren desde Ámsterdam: la estación en la que tenéis que bajar, Naarden-Bussum, está a solo 20 minutos de viaje.

INCIDENCIA VIRTUAL: ¿CÓMO LO VIRTUAL CONTAMINA LO REAL?

Los lugares virtuales conforman una nueva geografía que permanece invisible para nuestros sentidos directos. Pero que solo sea detectable mediante intermediarios electrónicos no significa que esta geografía esté tan desvinculada de la realidad como para no afectarla con su simple existencia. Los lugares virtuales comparten tantos aspectos con los lugares reales que incluso pueden ser nocivos para el medio ambiente.

Creeréis que una chimenea de píxeles que aparezca en el monitor de vuestro ordenador no contamina el medio ambiente tal como lo hace la chimenea real de una factoría real funcionando a todo trapo. O que leer un libro en un dispositivo electrónico no puede generar contaminación tal como lo hace un libro físico que huele a moho. Pero no es del todo cierto. Los bits también enrarecen la atmósfera, a su modo. Su incidencia en el mundo real ya ha sido estudiada y calibrada, y se ha determinado que los lugares virtuales no son puros e inmaculados, como ingenuamente creíamos.

Por ejemplo, el buscador Google, que ya funciona como una especie de biblioteca de Alejandría, no genera una cantidad de dióxido de carbono tal como lo haría una biblioteca de semejante tamaño. Pero lo hace. Y más de lo que imagináis. Una simple búsqueda en el buscador genera unos siete gramos de dióxido de carbono. Para que os hagáis una idea de la cifra, hervir una tetera produce unos 15 gramos. Y es que Google funciona mediante electricidad, y la electricidad es real. La electricidad se genera principalmente mediante la combustión de combustibles fósiles como carbón, petróleo o gas. Una simple búsqueda en Google contribuye al cambio climático del planeta. El mundo digital acarrea unos costes directos e indirectos que aún se están calculando. Google, por supuesto, ha replicado con datos que prueban que su consumo es menor que el anteriormente dicho, que fue publicado por un doctor en Física de la Universidad de Harvard. Como también pone en duda otro rumor que corre por ahí que advierte que si el fondo del buscador fuese

en negro en vez del actual blanco, se ahorrarían miles de euros al año. La teoría no es consistente, pues se basa en cálculos de consumo energético de pantallas CTR, las de tubo de toda la vida. Hoy día, sin embargo, el 75 por ciento de los consumidores ya usan pantallas planas TFT, que no diferencian su rango de consumo por el color de los fondos.

Una persona influye en la ecología. Pero una persona virtual, una maraña de bits, como son los avatares del mundo paralelo de *Second Life*, consume tanta electricidad como el ciudadano brasileño medio, según el artículo de Tyler Pace «Digital life identity crisis: tales of security and sustainability».

No estoy defendiendo el uso de libros tradicionales frente a los libros electrónicos: sin duda el libro digital es más sostenible, pues supone la eliminación de hidrocarburos, transporte, supresión de pigmentos, ácidos, cloro, tintas industriales y demás. Sostener un libro en tus manos supone un coste energético incalculable que incluye la fabricación del propio libro, pero también la tala de árboles, el transporte de los troncos a la serrería, el funcionamiento de la fábrica de papel, el combustible de los empleados de esa fábrica de papel, la fabricación de librerías y estanterías para exponer el libro y un interminable etcétera. Lo que sostengo es que todo lo virtual, aunque en apariencia parezca inexistente, puede tener muchos más componentes e influencias en la realidad de lo que en un principio podríamos imaginar. Y con el transcurso del tiempo los lugares virtuales cada vez serán más reales. En *Matrix* no importaba si estabas en el mundo real o en el virtual: cuando te propinaban una tunda hasta dejarte tibio, podías morir igualmente desangrado (en el real, por los propios golpes; en el virtual, por el *shock* o el estrés de imaginarse recibiendo tales golpes).

BLISS, EL FONDO DE PANTALLA QUE NACIÓ DE UN PAISAJE REAL

El lugar real-virtual más omnipresente del mundo está en nuestras propias casas, y aparece reflejado en la mayoría de nuestros ordenadores personales. Es el fondo de escritorio más famoso, que viene de serie con el sistema operativo Windows XP, el llamado Bliss (gozo o felicidad): un campo de césped de color verde plástico bajo un cielo difuminado por algunas nubes. El lugar es tan luminoso, tan brillante, y ha permanecido durante tantos años inscrito en nuestra pantalla de ordenador que le adjudicamos un origen virtual, sintético, como esos escenarios generados en 3D para videojuegos de última generación.

Pero en realidad ese fondo de escritorio se puede pisar. Está en el valle

de Napa, California, Estados Unidos, al este de Sonoma Valley.

La fotografía del lugar fue realizada por Charles O'Rear, un fotógrafo profesional que trabajó para *National Geographic* durante más de un cuarto de siglo. Aunque, si lo visitáis, no esperéis encontraros un paisaje tan edénico como el que fotografió O'Rear en su día. Al parecer, aquel especial aspecto solo se dio en la primera mitad de 1990, ya que esta suave colina se hallaba entonces en total plenitud debido, paradójicamente, a un pequeño desastre: una plaga de filoxera obligó a eliminar las cepas de las vides y a plantar solo hierba. Actualmente, pues, dejada atrás la crisis en los viñedos del valle de Napa, la tierra vuelve a tener su habitual color marrón claro que le otorgan las vides.

Sin embargo, gracias al universo virtual, ahora ese paisaje forma parte del mundo real. Y es que hasta el mundo virtual tiene su propio peso físico, un peso que podría ser indicado por el fiel de cualquier balanza. Tal como indica uno de los blogs más influyentes de Internet, *Microsiervos*, el peso de Internet es de 50 gramos porque solo 50 gramos de electrones en movimiento son los que hacen posible que exista Internet. Todo un universo que apenas hemos tenido tiempo de explorar.

REALIDAD AUMENTADA

Para los que consideren que los lugares virtuales no valen la pena y que los viajes de siempre nunca pasarán de moda, tengo una mala noticia. En un futuro no muy lejano, nuestras visitas turísticas se realizarán por un mundo real, sí, pero a través de unos filtros que la virtualizarán.

Es lo que se llama «realidad aumentada», y que permite obtener información visual suplementaria sobre el mundo físico que nos rodea. Todo ello gracias al teléfono móvil o cualquier otro dispositivo personal que interacciona con la realidad mediante la cámara de vídeo, los sensores de dirección y la conexión a Internet. La primera aplicación de realidad aumentada ha aparecido para el el teléfono móvil iPhone, el iPhone AR. Gracias a ella, quienes recorran París podrán dejar en casa los mapas o las guías turísticas: solo bastará con que contemplen su alrededor a través de la pantalla del iPhone, que ofrecerá más detalles, información y señales, como si el iPhone fuera una especie de máquina de rayos X que permitiera ver la esencia de las cosas. En primera instancia, este *software* permite recorrer el metro de París. Señalando los andenes, los vagones y hasta los carteles con el teléfono móvil, el usuario obtendrá datos sobre el tiempo de espera del siguiente tren, la ruta recomendada y, como sucedía en las calles y transportes

públicos de la película *Minority Report*, anuncios publicitarios.

Otro dispositivo que ya ofrece esta realidad aumentada es el teléfono móvil Nokia, gracias al Point & Find, con el que podréis recibir información con solo señalar la cartelera de una película o la entrada de un concierto.

Imaginad hasta qué punto podrán cambiar vuestros viajes por el mundo gracias a estas navajas suizas digitales. Una revolución equivalente a la que ha impuesto el GPS a los mapas desplegables. Brújulas, juegos que interaccionen con el entorno, información histórica, guías virtuales, temperatura, nivel de polen, traducción simultánea de letreros o anuncios, restaurantes y precios, tiendas cercanas, constelaciones en el cielo, previsión del tiempo, contenido nutricional de la comida que vamos a ingerir y toda clase de aplicaciones que, si no existen, el usuario podrá desarrollar sin tener demasiada idea de programación. Como una aplicación llamada Senderos, ideal para la vida cotidiana, que permite registrar el camino, la altitud y la velocidad a la que el usuario se desplaza al trabajo o a cualquier otro lugar; de esta forma, por simple comparación, uno podrá encontrar la ruta más corta y rápida, imponiéndose cada día un nuevo récord.

La realidad aumentada, en breve, será un apéndice más del cuerpo de cualquier viajero que quiera exprimir al máximo sus experiencias, un objetivo tan omnipresente por el que mirar las cosas como lo es ya el objetivo de la cámara fotográfica. La futura lente a través de la cual entenderemos mejor lo que nos circunda. Un dispositivo que acabará siendo tan natural como lo son las gafas para un miope (sobre todo teniendo en cuenta que cualquier día serán las propias gafas las que estén equipadas con todos estos *widgets*).

Lugares virtuales que cambian tu manera de ser

Del mismo modo que viajar a otro sitio del mundo te hace ser de otra manera, porque te relacionas con otras personas, con otra cultura, porque el contexto cambia radicalmente, algo similar sucede en los lugares virtuales. Incluso de forma más profunda.

Ello se debe a que, al viajar a un territorio virtual, generalmente también podemos modificar nuestro avatar, es decir, nuestro aspecto físico. Solo en *Second Life*, por ejemplo, un usuario puede manipular 150 parámetros sobre su aspecto físico, desde el pelo, la altura o el color de los ojos hasta el número de pie que se gasta. Y el aspecto físico no solo influye en cómo nos perciben los demás, sino también en cómo nos percibimos nosotros mismos y, por tanto, en cómo actuamos, tal como explica Nicholas Christakis en su libro

Conectados. La gente más alta y más guapa percibe de promedio un salario más elevado que la gente más alta y fea, y la proporción de feos en las cárceles es superior al de guapos, hasta el punto de que se llevó a cabo el siguiente experimento en la cárcel neoyorquina de Rikers Island: a los presos que presentaban deformaciones, citratrices y asimetrías profundas se les sometió a cirugía plástica antes de ser puestos en libertad. Algunos expertos en jurisprudencia incluso postulan que la belleza física constituye un hándicap en las salas de justicia y propugnan que los acusados de cualquier delito no aparezcan personalmente en el juicio o, al menos, que tengan derecho a que otra persona de belleza normal les represente.

Estos fenómenos en los que la imagen determina lo que somos para los demás (ya para nosotros mismos) es lo que los investigadores denominan efecto Proteo, en honor al dios de la mitología griega que podía cambiar voluntariamente de aspecto. Y tiene efectos fabulosos en nosotros, aunque hayamos cruzado una frontera virtual.

En un estudio llevado a cabo en el mundo virtual, There sugirió que las personas de piel oscura que pedían ayuda eran atendidas en mucha menor medida que si tenían la piel blanca. Los avatares masculinos también miran menos a los ojos de otros avatares que los femeninos. Y los avatares masculinos (aunque el sexo del que lo controla sea femenino) mantienen mayor distancia interpersonal en el mundo virtual que los avatares femeninos.

Otro experimento también sugirió que los efectos psicológicos que producen nuestros avatares en nosotros mismos pueden acabar trasladándose en el mundo real. Por ejemplo, si escogemos un avatar muy atractivo en *Second Life*, tenderemos a sentirnos más seguros de nosotros mismos. Al desconectar *Second Life* y salir a la calle, esa confianza parece persistir, aunque sea en menor medida, lo que podría tener incluso aplicaciones terapéuticas. Imaginaos que obligamos a un grupo de personas a que desempeñen un rol que generalmente está siendo discriminado (un hombre negro, un discapacitado, etcétera) en un entorno virtual: según los investigadores, ello podría incrementar la empatía hacia ese rol en el mundo real.

Porque viajar te cambia de manera profunda, tanto si viajas por geografías reales como por geografías virtuales.

DAISYWORLD O UNA FORMA DE CONTEMPLAR LA EVOLUCIÓN

También podemos construir mundos virtuales para probar cosas antes de

lanzarlas al mundo real: así ya estaremos preparados para lo que pueda venir. Esta clase de simulaciones son muy frecuentes en diferentes ámbitos de la vida desde los inicios de la computación: por ejemplo, en la década de 1970, el presidente de Chile, Salvador Allende, patrocinó un ordenador planificador de la economía del país: el Proyecto CyberSyn. El sistema empleaba un superordenador llamado Burroughs 3500 y una red de télex a fin de que Allende recibiera diariamente las conclusiones de sus cálculos. Burroughs 3500 era un ordenador enorme, con unidades del tamaño de lavadoras, aunque sus discos de memoria tenían menos capacidad que la de un teléfono móvil actual, así que nada pudo hacer por evitar que la economía chilena se desmoronara. La economía, basada en el comportamiento complejo y esencialmente no previsible de los seres humanos, era demasiado para un ordenador tan rudimentario.

Un intento mucho más realista de predicción fue el llevado a cabo para gestionar los efectos ecológicos en la Tierra. Su nombre fue Daisyworld («Mundo de Margaritas»), un *software* que era capaz de simular las condiciones de un planeta con una ecología muy simple. Este modelo de ordenador fue desarrollado por el químico James Lovelock, el científico responsable de la hipótesis Gaia, que postula que la vida fomenta y mantiene unas condiciones propicias para sí misma, como si la Tierra fuese una especie de organismo vivo. El mundo virtual de Lovelock seguía la misma órbita que la Tierra alrededor del Sol, con la salvedad de que en su superficie solo crecen margaritas. El color de las mismas podía variar entre oscuro y claro, y solo podían crecer en un intervalo de temperatura de entre -5 grados y 40 grados, con una temperatura óptima de 20 grados. El único factor que influía en la temperatura del mundo virtual era su capacidad de reflejar la luz del sol: si la superficie era clara debido a que crecían muchas margaritas claras, se reflejaba más luz hacia el espacio; si era oscura, entonces la luz no se reflejaba y calentaba más el planeta. Algo parecido a lo que sucede cuando salimos con camiseta blanca o camiseta negra bajo un sol de justicia.

A lo largo de muchas generaciones de margaritas (las claras se morían cuando el entorno se enfriaba demasiado, y las oscuras morían cuando el entorno se calentaba demasiado), la proporción de ambas margaritas tendía a equilibrarse, de forma que la superficie de Daisyworld se mantenía en condiciones relativamente constantes, dentro justo de la ratio óptima de temperatura para el crecimiento de las margaritas de ambos colores. Lo cual confirmaría la hipótesis Gaia, a juicio de Lovelock.

Sustituyendo margaritas por criaturas virtuales que viven en un depósito de agua virtual, Karl Sims también ha tratado de simular en mundos virtuales la evolución biológica real. Sims es un experto en gráficos digitales, responsable de que la triología de *El señor de los anillos* o *Spiderman* nos parezcan tan realistas. Pero sus desarrollos de mundos virtuales

biológicamente complejos se remontan a la década de 1990, antes de que fundara la empresa de efectos especiales GenArts. Las criaturas que generaba Sims eran variopintas y poseían sencillos sistemas de control, sensores y combinaciones aleatorias de elementos articulados, y el entorno virtual estaba programado para desechar las criaturas fallidas y crear mutaciones basadas en las que habían conseguido sobrevivir más tiempo nadando en el depósito de agua. Tal como lo hace la selección natural en el mundo real. Después de muchas pruebas y errores y varias generaciones aceleradas por el *software* de Sims, nació vida virtual que recordaba a renacuajos, anguilas y rayas.

WoW, UN MUNDO VIRTUAL CON LOS MISMOS VICIOS QUE UN MUNDO REAL

Bienvenidos al mayor videojuego ***online*** del mundo. ***World of Warcraft*** (comúnmente conocido como ***WoW***) es un videojuego de rol desarrollado por la compañía Blizzard Entertainment que tiene en su haber más de 11,5 millones de suscriptores (de pago) mensuales y que también posee el récord Guinness por ser el videojuego de rol más popular del mundo. Y probablemente también ostenta el título de ser el primer videojuego o MMORPG (Juego de rol *online* masivo) que ha conseguido crear esclavos reales. No me refiero a esos jugadores que se pasan el día delante de la pantalla del ordenador, *esclavizados* por el videojuego. Hablo de esclavos de verdad, contratados a bajo precio para obtener oro virtual o cualquier otra cosa virtual.

Hasta ahora, lugares virtuales como *Second Life* ya permitían intercambiar Linden Dollars (LD), la moneda oficial, por dólares de curso legal (un dólar estadounidense equivale aproximadamente a 260 LD; el precio de una isla virtual pequeña es de unos 375 000 LD), lo cual ha permitido que se produzcan casos como el de Ailin Graef, una usuaria de este mundo alternativo cuyo avatar se llamaba Anshe Chung que llegó a ser portada de la revista *Business Week*, y que en solo dos años y medio obtuvo alrededor de dos millones de dólares a partir de negocios virtuales que iban desde el diseño de moda hasta la ciberespeculación urbanística. Sin embargo, el universo virtual de *World of Warcraft* ha ido mucho más lejos.

Word of Warcraft se desarrolla fundamentalmente en una geografía virtual situada en el planeta Azeroth, un planeta que posee tres continentes: los reinos del Este, Kalimdor y Northrend, los cuales están separados entre sí por un océano inmenso llamado Gran Mar. Además, en el centro de este océano inabarcable también existe un gigantesco vórtice, el Maelstrom, y

diferentes islas pequeñas. El reino del Este es el hogar de la facción aliada, Kalimdor es una selva antigua habitada por elfos nocturnos, Northrend se parece a la gélida Escandinavia. Cualquiera puede entrar en este mundo virtual desde cualquier punto del mundo real, siempre que tenga un ordenador a mano, para así encontrarse con otros amigos, interactuando con ellos, manteniendo conversaciones, forjando alianzas, asumiendo el papel de héroes de leyenda para alcanzar el poder y la gloria, etcétera, etcétera.

Ahora cambiad de escenario. Imaginaos un pequeño tugurio en alguna ciudad china de la que nunca habéis oído hablar. Una ciudad china llena de chinos, sin elfos, ni magos, ni guerreros de tornasolada armadura. En esta ciudad humilde, muy lejos de Azeroth, seguramente existirá al menos un chico que se pasa 12 horas al día durante siete días a la semana conectado a *World of Warcraft*. Cuando acaba su turno, entonces le releva un compañero, que seguirá otras 12 horas más. Estos chicos no están jugando, ni siquiera están disfrutando de su conexión al ordenador. Simplemente trabajan. Matan monstruos que, al morir, les dan monedas y armas secretas.

Esclavos virtuales que buscan oro virtual

Olvidaos de los antiguos chavales callejeros tiznados de hollín que venden baratijas, te limpian los zapatos o usan sus pequeñas manos para robar la cartera al incauto turista. Todo eso ya pasó de moda. Charles Dickens se ha modernizado y ahora los niños trabajan en un mundo de fantasía electrónica bajo la apariencia de guerreros, magos, elfos y demás personajes arquetípicos de los juegos de rol.

Este negocio pujante se llama *gold farming* (cultivo de oro). Emplea a 400 000 personas en todo el mundo. Y, según un estudio de la Universidad de Manchester, genera alrededor de 340 millones de euros de beneficios al año. Dinero de verdad. Del que se puede tocar. Aunque, en origen, el oro obtenido sea totalmente virtual.

Y es que ser alguien poderoso o importante en el mundo virtual empieza a ser tan necesario como serlo fuera de él. Más aún: si en el mundo real no somos o no podemos aspirar a ser respetados, ¿por qué no intentarlo en otro universo? ¿Por qué no adoptar otra identidad, compuesta de electricidad, para hacernos un nombre, cumplir sueños frustrados, alcanzar cimas que en el mundo real nos resultan inalcanzables?

Por eso, chinos pobres que trabajan todos los días en *World of Warcraft*, como esclavos dickensianos del siglo XXI, pueden cobrar alrededor de 10 yuanes por cada 100 monedas que obtienen en el juego. En la vida real, 10 yuanes apenas dan para sobrevivir. Pero 100 monedas de oro, sin embargo, sirven para muchas cosas en *World of Warcraft*. Por esa razón, en este nuevo

modelo de explotación humana, el jefe del tinglado puede cobrar tres veces más dinero al jugador estadounidense o europeo que quiere ascender en la escala social virtual más rápidamente.

La situación me recuerda mucho a un episodio de la irreverente serie de animación de Matt Stone y Trey Parker, *South Park*. Emitida por primera vez en 1997, la serie celebró su décima temporada emitiendo uno de los episodios más aclamados por el público, titulado «Make Love, not Warcraft». Un episodio doble consagrado a la obsesión que está generando *World of Warcraft* en millones de personas. En él, los protagonistas de *South Park*, adictos a *WoW*, entran en contacto con otro personaje virtual manejado por un jugador que lleva meses acumulando poder y que no acata las reglas del juego. Nadie puede vencerle, ni siquiera los creadores del propio videojuego. Así que Kyle, Cartman, Stan y Kenny deciden ponerse día y noche a matar jabalíes virtuales con objeto de subir de nivel y así acaparar el suficiente poder para hacer frente al enemigo. Tanto tiempo dedican a esta tarea que ni siquiera abandonan su puesto de juego para atender a sus necesidades fisiológicas. Finalmente, todos se vuelven obesos mórbidos, apenas pueden moverse en el mundo real, pero logran derrotar al renegado, que resulta ser también otro ser humano obeso que lleva una buena temporada sin abandonar el sótano de su casa.

Esta dinámica está provocando un fenómeno interesante: los primeros casos de racismo fantástico-virtual. Si uno de estos granjeros chinos está paseando por las verdes llanuras de nombre inventado, es muy posible que alguien le ataque a traición hasta matarle. Porque estos granjeros chinos que trabajan a comisión solo generan odio entre los jugadores que simplemente se conectan a este mundo virtual para disfrutar del juego. En muchos foros es habitual leer mensajes del tipo «Los granjeros chinos deben morir», que remiten a consignas filonazis. Incluso grupos organizados de jugadores se dedican a acudir a las zonas frecuentadas por estos cultivadores de dinero virtual para organizar cacerías. El primer caso de eugenesia virtual o de limpieza étnica de píxeles. Un Ku Klux Klan invisible e intocable. Este tipo de muerte, aunque virtual, es altamente engorrosa para los granjeros, que están obligados a permanecer muertos hasta 10 minutos antes de volver a resucitar (lo cual, de todas formas, constituye una clara ventaja frente al mundo real, donde la gente normal no suele ser capaz de resucitar, y donde una vida humana tiene un valor hipotético de unos siete millones de dólares, según la Agencia de Protección Medioambiental de Estados Unidos). Si los niños chinos mueren demasiadas veces en *WoW,* es posible que el patrón que los explota acabe por ponerlos de patitas en la calle. Mundo virtual y real se mezclan. Tal es el grado de discriminación hacia los jugadores chinos que muchos grupos de juego efectúan duras pruebas de acceso para comprobar si los jugadores aspirantes proceden de China o no. Los jugadores chinos, pues,

deben ingeniárselas para saltarse los controles y dedicarse a jugar para vivir. Pero la discriminación no se establece solo de los occidentales hacia los chinos, sino también de los chinos hacia otras jerarquías sociales: los jugadores vietnamitas, por ejemplo, trabajan para los jugadores chinos. Como en el mundo real, los que tienen menos recursos son los que hacen los trabajos más sucios. El fuerte explota al débil, tanto aquí como en Pekín o en Azeroth, ya sea por un poco de oro virtual como por las zapatillas Nike de los talleres vietnamitas, las ropas de Barbie confeccionadas por niños de Sumatra y los sofisticados cafés del Starbucks procedentes de los sudorosos cafetales de Guatemala.

El negocio en estos juegos virtuales, sin embargo, no ha hecho más que empezar. Muchos jugadores profesionales están obligados a vivir en este mundo de fantasía más horas de lo que lo hacen en el mundo real, como conectados a Matrix por dinero, ya no solo se limitan a obtener monedas de oro, armas o amuletos. Incluso ofrecen sus servicios para suplantar la identidad del jugador que quiera pagar sus servicios. Así, el niño chino gana dinero viviendo tu vida virtual mientras tú duermes, a fin de aumentar tu estatus y tus niveles de energía. Como una niñera que se hace pasar por ti. Por la mañana despiertas y, entonces, descubres alborozado que tu personaje (tú, en cierto modo) se ha pasado la noche haciendo negocios, trabajando y labrándose una reputación. Por unos 300 dólares, tu personaje acaba teniendo una entidad en el juego que habría requerido meses de dedicación. De alguna forma estamos asistiendo al nacimiento de la empresa de la película *Desafío total*, protagonizada por Arnold Schwarzenegger, que suministraba recuerdos falsos sobre vacaciones a islas paradisíacas o toda clase de aventuras a clientes que no tienen ni el tiempo ni las ganas de vivirlas de verdad.

Dinero de mentira más importante que el dinero de verdad

Todo este dinero virtual generado a través de *WoW*, tan de mentira como el del Monopoly, está adquiriendo tanto valor tangible en el mundo real que el Gobierno chino ya está tomando cartas en el asunto. Ha anunciado que piensa cobrar un impuesto del 20 por ciento sobre estas transacciones, convirtiéndose así en el primer Gobierno del mundo en cobrar un tributo por este tipo de actividad virtual. Y pronto le seguirán otros países en vías de desarrollo que quizá deberán tener en cuenta el oro de *WoW* para calcular su producto interior bruto.

Incluso, aunque se prohibiera el dinero en este medio, surgirían otras modalidades de intercambio de favores. El trueque, por ejemplo. O el trato carnal, como sucedió en abril de 2007. Los rumores en Internet aseguraban que una jugadora ofreció una noche de sexo para el usuario que le consiguiera

5000 monedas de oro para optimizar su personaje. Algo así como las chicas que prometen un ciberestriptis a través de la webcam a cambio de una recarga del teléfono móvil, aunque el fin sea exclusivamente obtener dinero virtual para vivir mejor en un mundo virtual.

El fenómeno es tan interesante y está llamado a originar tantas nuevas situaciones sociales y legislativas que ya empieza a ser analizado en serio por los expertos. Quizá el texto que está abriendo la veda sea «The Life of the Chinese Gold Farmer», del periodista del *New York Times* Julian Dibbell, donde se analiza el devenir diario de jugadores chinos atrapados por mera supervivencia real en un mundo virtual de geografías extrañas, interactuando con criaturas fantásticas que para ellos tienen serias implicaciones reales, muriendo y resucitando una y otra vez, sentados frente al ordenador, viajando más que cualquier otro viajero de la historia, pero sin salir de su barracón, sin otra cosa en la que pensar que no sea cómo sobrevivir virtualmente en el lejano Azeroth. El crítico tecnológico Julian Dibbell también habla de otros mundos virtuales, como *Ultima Online* y *EverQuest*. Para ello, saca a colación la historia de Troy Stolle en su artículo para la revista *Wired* titulado «The Unreal-Estate Boom». Stolle es un trabajador de la construcción del estado de Indianápolis que, en su tiempo libre, se introduce de cabeza en el mundo virtual de *Ultima Online*, un juego de temática fantástica que ha desarrollado economías virtuales que se filtran también en el mundo real: en eBay se pueden adquirir con dólares reales espada mágicas o terrenos enteramente constituidos de código digital. Los que prefieren ganarse su posición económica desde cero, como el caso de Stolle, entonces deben involucrarse tanto como lo harían en el mundo real.

En su libro *Everything Bad is Good for You* («Todo lo malo es bueno para ti»), el divulgador científico Steven Johnson también describe la fascinación que le producen estos mundos virtuales, cada vez más semejantes al mundo real, a través de los ojos de su sobrino de siete años. Tras introducirle en el videojuego *SimCity 2000*, un simulador de ciudades virtuales que permite sacar el planificador urabano que llevas dentro, Johnson descubre asombrado cómo su sobrino enseguida se hace con las reglas y la lógica interna del juego y, al cabo de una hora, contempló cómo reactivaba un distrito manufacturero que había caído en la decadencia. Su sobrino le dijo con naturalidad y aplomo que creía que debería bajar la tasa de impuestos industriales, ya introducido de pleno en este nuevo universo inexplorado en el que tienes la libertad de construir el tipo de comunidad de quieras: pequeños pueblos agrícolas, ciudades industriales o barriadas orientadas a peatones. Sin forzar al usario a seguir una línea narrativa establecida, *SimCity* te permite construir prácticamente cualquier tipo de entorno.

Epidemias que pueden matarte (virtualmente)

No es de extrañar que un mundo tan poblado por mentes humanas (sea o no real) y dotado de tantas posibilidades genere situaciones paralelas con la realidad. Tanto es así que la fecha del 13 de septiembre de 2005 fue la que dio inicio a la primera epidemia virtual. Lugar: *World of Warcraft*. Siguiendo los patrones de diseminación de una gripe común, un error de programación generó el Corrupted Blood («sangre contaminada»), un virus que se expandió a causa de los movimientos de los personajes virtuales que poblaban el mundo virtual de *WoW*. Así pues, a diferencia de los virus informáticos de los que estamos acostumbrados a oír, el Corrupted Blood no se propagaba siguiendo la lógica de un algoritmo matemático, sino por la simple histeria colectiva de los jugadores que huían despavoridamente del epicentro de la contaminación llevando consigo este virus mortal hasta todos los rincones del mundo. Los que eran contaminados por el virus morían lentamente, perdiendo toda la energía, estatus y posesiones que los jugadores habían acumulado tras meses de esfuerzo. Bastaba con permanecer unos segundos cerca de un jugador infectado para que tu personaje también se infectara. La peste negra virtual segó la vida de miles de jugadores, las ciudades quedaron casi desiertas. El cataclismo se agudizó por la irresponsabilidad de algunos jugadores, que no dieron la suficiente importancia al contagio, lanzándose divertidos, como kamikazes, hacia grupos de jugadores sanos que permanecían exiliados. Para evitar esta situación, como en una película de zombis de George A. Romero, los jugadores sanos trataban de masacrar preventivamente a los contaminados, atacándoles desde la distancia o tras las barricadas.

Reiniciando los servidores donde estaba alojado el juego, Blizzard consiguió erradicar el virus antes de que su mundo se desmoronara víctima del caos y las muertes masivas. Ahora la epidemia sigue siendo estudiada por epidemiólogos de prestigio de todo el mundo para evitar que el desastre se vuelva a producir. Incluso en marzo de 2007, Ran D. Balicer, médico epidemiólogo de la Ben-Gurion University israelí, publicó un artículo describiendo las similitudes entre esta epidemia virtual y la propagación del SARS, el síndrome respiratorio agudo severo, la neumonía severa que apareció por primera vez en noviembre de 2002 en la provincia de Cantón, China, con una tasa promedio de mortalidad global próxima a un 13 por ciento. El doctor Balicer no duda de que plataformas virtuales como *World of Warcraft* u otros juegos de rol, o incluso *Second Life*, podrían servir como sistema para estudiar el modelo de propagación de las enfermedades infecciosas reales. Porque, aunque virtual, la realidad de *WoW* empieza a ser tan importante como la propia realidad.

Sin embargo, aquellos de vosotros que consideréis que el mundo virtual no es bajo ningún concepto real y teméis ser succionados algún día por él (o,

en otras palabras, hubiérais escogido la pastilla azul en vez de la roja en *Matrix*), estáis de enhorabuena. En Seattle, Estados Unidos, ha abierto sus puertas la primera clínica para ciberadictos a Internet y a las nuevas tecnologías. Cualquiera que desee desengancharse de *WoW* o de cualquier otro universo virtual no tiene más que reunir un puñado de dólares e ingresar durante 45 días en esta vieja casa de campo real rodeada de naturaleza real para someterse a una sencilla terapia: jugar en el mundo real. Es la filosofía del *reStart Internet Addiction Recovery Program*: empaparse de realidad, dar paseos por el campo, charlar con los compañeros y dedicarse a la resolución de juegos *offline* de habilidad mental. Una vez de vuelta a tu casa real, los responsables del centro te instalan en tu PC una serie de programas de vigilancia para mantenerte a raya. Así las tentaciones de volver a enarbolar una espada en las llanuras de Azeroth se volverán más controlables.

Para los que aún no creáis que necesitáis un tratamiento tan expeditivo, pero queréis abandonar por voluntad propia el universo virtual (o al menos borrar todo lo que ya lleváis vivido a fin de empezar de cero), os recomiendo que os suicidéis digitalmente. Ya hay diversas empresas que os ayudan a hacerlo: destruyen vuestros perfiles en las redes sociales y cualquier otro rastro que hayáis dejado en la red. Es el caso de Web 2.0 Suicide Machine, que ayuda al usuario a hacer desaparecer vuestro avatar de redes como Facebook, Twitter y MySpace. Lo único que sobrevivirá será tu epitafio en la web del servicio. En España también existe salirdeinternet.com, que se dedica a eliminar el rastro negativo en la Red, para que vuestra reputación sea intachable.

VÉRTICES GEODÉSICOS, LA RED MUNDIAL DE ATALAYAS

¿Os acordáis de aquella escena de las atalayas en *Las dos torres*, el segundo volumen de *El señor de los anillos*, de Tolkien? Para quienes no hayan leído la novela quizá les sirva la adaptación cinematográfica que realizó Peter Jackson. En la escena, se debe enviar un mensaje a gran distancia, una llamada de alerta. Como en la Tierra Media no existen los teléfonos móviles, el sistema empleado consistía en una serie de atalayas instaladas en las cumbres de varias montañas y altiplanos en las que podía prenderse un puñado de ramas secas para formar una hoguera. La hoguera sería lo suficientemente poderosa como para ser vista por la siguiente atalaya, situada a varios kilómetros de la primera, para así también encender su fuego, que sería la señal para que la siguiente atalaya también lo hiciera, y así

sucesivamente. De esta forma, la señal viajaría cientos de kilómetros en pocos minutos. No es tan rápido y eficaz como un móvil, sobre todo porque no permite una conversación bilateral, pero sin duda era un ardid ingenioso para contactar con interlocutores situados a distancias inabarcables por el método tradicional y pedestre consistente en un grito cuya onomatopeya podría ser: «¡¡¡Eh!!!».

Como sucede con casi todo, en el mundo real, el tangible, el que podemos ver cada mañana al despertarnos tras quitarnos las legañas de los ojos, existe algo muy similar a esa red de atalayas de ficción. Y, como de costumbre, resulta más espectacular que el sistema ideado por Tolkien: la realidad la escriben todos los seres humanos ingeniosos día a día y Tolkien, pese a ser un autor prolífico y brillante, no dejaba de ser una única persona contra millones de mentes pensantes.

Si te pierdes, busca un vértice

Muchos animales disponen de brújulas naturales para no extraviarse que, por ejemplo, detectan el campo magnético terrestre. Aves que en la piel que recubre su pico tienen partículas de magnetita, mineral de óxido de hierro extremadamente sensible al campo magnético, que les permite mantener el rumbo. De igual forma poseen un sentido de localización los salmones, las langostas, las tortugas bobas, las mariposas monarca, las abejas e infinidad de otras criaturas, incluidas las reses, que siempre regresan al redil, o las cabras, que siempre tiran al monte.

Los seres humanos, más limitados en este aspecto (y algunos incluso con un nulo sentido de la orientación), se ven obligados a usar la inteligencia para encontrar señales estáticas o previsibles para dotar de norte a su avance. Los antiguos navegantes miraban las estrellas. Un hombre perdido en la montaña puede fijarse en el sol para determinar hacia dónde se encamina. Cualquier *Manual de los jóvenes castores* os surtirá de toda clase de estrategias y artilugios a lo *MacGyver* para orientaros en el bosque (lo sé, mi acervo cultural está lleno de *spams*). Pero poca gente conoce uno de los sistemas no electrónicos más precisos que existen. Una red de atalayas que cubren todo el globo, abarcando distancias que ni el mismo Tolomeo hubiera podido medir, y que seguramente serían capaces de sacar a cualquiera del triángulo de las Bermudas (si allí también la hubiera, claro).

Claudio Tolomeo fue el autor del primer atlas universal. Debemos situarnos en la Grecia del siglo II. Entonces, su precisión cartográfica era asombrosa, pues incluso se aceptaba ya que la Tierra era redonda y no plana. Por ello, este atlas fue el mapa que Cristóbal Colón empleó para proyectar su viaje al Nuevo Mundo. Ya más cerca en el tiempo y la distancia, Tomás

López de Vargas, sin salir nunca de su despacho en Madrid, logró confeccionar en 1767 un rico atlas de España en el que figuraban ya todos los ríos, arroyos, afluentes, sierras y caminos. Su técnica fue la quintaesencia del pragmatismo: se limitó a enviar cartas a las autoridades de todos los pueblos de España, alcaldes, párrocos, jueces, solicitándoles información sobre su pueblo y los alrededores. Como curiosidad para saber quiénes odiaban o amaban su región, estaba muy bien, pero al parecer no era demasiado útil, después de todo. Hasta entonces, la creación de mapas era una actividad más artística que científica. Hay que llegar hasta 1859 para encontrar los primeros intentos sistemáticos de cartografiar el mundo moderno. Es entonces cuando se establecen las primeras triangulaciones geodésicas de primer y segundo orden para crear una red topográfica. Gracias a un artefacto llamado Aparato Ibáñez, inventado por el cartógrafo Carlos Ibáñez (no era muy original bautizando inventos) y que servía para medir bases geodésicas, se publica en 1875 la primera hoja del mapa, la hoja de Madrid. Casi 100 años después, en 1968, se publicará la última hoja. Como veis, dibujar mapas es una empresa lenta y difícil.

Como consecuencia de todo ello los terrenos empezaron a ser punteados exhaustivamente por los vértices geodésicos, que no dejan de ser una serie de señales informativas, por lo general representadas por un cilindro de 120 centímetros de altura y 30 de diámetro que, montado sobre un pedestal de hormigón en forma de dado de un metro y pintado de color blanco, indica la altura exacta de ese punto con respecto al nivel del mar. Entre sí, las señales también forman una red de triángulos cuyas coordenadas están recogidas al punto por los centros de cartografía mundial. Sobre este cilindro también se puede situar un teodolito o instrumental topográfico para hacer toda clase de mediciones del terreno. Por ejemplo, un topógrafo puede situar las coordenadas del proyecto de construcción de una futura carretera instalando sobre el vértice geodésico un GPS. No se trata de un GPS navegador del coche, sino de uno que puede costar hasta 6000 euros. El GPS, entonces, calcula las correcciones que se obtienen de restar las coordenadas que ofrece el GPS con las del vértice, enviándolas a otro GPS móvil que está ofreciendo coordenadas de otros puntos. Es un poco ininteligible, por eso es trabajo de topógrafos. La cuestión es que, de no existir los vértices geodésicos, la cartografía tal como la conocemos hoy día tampoco existiría.

Al igual que sucedía con las atalayas de *Las dos torres*, desde cada vértice geodésico se divisa, al menos, otro vértice geodésico vecino, con lo cual uno puede ir saltando de vértice en vértice y tiro porque me toca, como una oca adicta al *jet lag*. Por esa razón, los vértices geodésicos también suelen estar ubicados en los lugares más elevados, despejados y con visiones paisajísticas dignas de postal. Aunque también se encuentran a ras de suelo, en edificios, como en la isla de Tabarca, o incluso cerca del mar, como en el

cabo de las Huertas. Si queréis ir a un lugar bonito y no sabéis cuál, no lo dudéis: un vértice geodésico nunca os defraudará. Porque la mayoría de los lugares donde están ubicados los vértices geodésicos son inaccesibles en coche, e ir en su busca también puede tener cierto aire de aventura. Además, para llegar hasta el vértice será imprescindible que estudiemos el mapa para encontrar los mejores caminos, las menores pendientes o los posibles refugios en caso de que el tiempo se vuelva inclemente. Un reto para deportistas y senderistas o para los amantes de la naturaleza. Como cazar animales exóticos, pero sin rebajar el índice catastral de la biodiversidad del lugar. Y, además, los cazavértices ya están tan organizados que en el servidor de fotos gratuito Flickr (www.flickr.com/groups/benchmark/) se cuelgan instantáneas de sus últimas capturas para descubrir quién posee más vértices disecados en la pared del salón. Incluso asociaciones como la Asociación Cultural Sakura, de Hellín, Albacete, propone el desafío de generar vistas panorámicas de 360 grados con cámaras fotográficas desde diferentes vértices geodésicos para luego poder navegar, mediante fotos, de un vértice a otro, como diapositivas tridimensionales interconectadas topográficamente. Encontrarse con un vértice geodésico inesperadamente debe de ser parecido a toparse con un trébol de cuatro hojas. O con un duende del bosque.

Los vértices geodésicos se dividen en tres categorías:

1. De primer orden: los que distan entre sí unos 40 kilómetros de distancia. Son los que poseen mayor precisión.
2. De segundo orden: los que distan entre sí unos 20 kilómetros de distancia.
3. De tercer orden: los que distan entre sí unos cuatro o cinco kilómetros de distancia.

Todos los vértices de las redes más grandes son, a su vez, vértices de las más pequeñas, lo que provoca que todo el mundo esté comunicado a través de los vértices empleando el mismo sistema de coordenadas.

Cuando uno está caminando por cualquier lugar por el que hace tiempo que no pasaba, puede que se encuentre con que su restaurante favorito ya ha cerrado sus puertas, o que aquella cascada cristalina donde se bañaba de pequeño ya se ha secado, o incluso que la cumbre que le gusta escalar se ha llenado de basura de otros alpinistas desconsiderados, perdiendo así todo su valor ecológico. Hasta puede que una calle cambie de nombre y que luego nos perdamos en aquel pueblo por el que hace años nos sabíamos orientar con los ojos cerrados. Pero si algo es perdurable en cualquier geografía es un vértice geodésico. Los vértices geodésicos son señales inequívocas, inexpugnables, inamovibles. Como las huellas dactilares del mundo.

El 12 de marzo de 1975 se redactó la Ley de Señales Geodésicas y Geofísicas, que los protege de las inclemencias del tiempo, y también obliga a

los alcaldes y Ayuntamientos de cada municipio a que custodien sus vértices geodésicos, incluso previniéndolos de actividades que pudieran entorpecer su buen uso, como los actos vandálicos, o la más probable, habida cuenta del furor inmobiliario español: que se edifique en los alrededores del vértice, originando obstáculos para el trabajo de los topógrafos, los cartógrafos, los geólogos y los que solo pretenden contemplar el paisaje sin darse de bruces con un apartamento de veraneo. En todo caso, la ley también contempla el cambio de emplazamiento del vértice geodésico si el propietario así lo estima oportuno, pero todo el gasto que ello genere correrá por cuenta del interesado; eso si la Dirección General del Instituto Geográfico Nacional acepta la solicitud del cambio.

Los vértices geodésicos forman, pues, una red que da la vuelta al mundo y, por tanto, en todos los países podemos encontrarlos usando un único sistema de coordenadas. Pero aunque estos símbolos cartográficos tienen carácter universal, entre ellos puede haber diferencias en la forma o en las inscripciones que llevan grabadas. Los vértices geodésicos de los norteamericanos, por ejemplo, además de llamarse *benchmarks* y no vértices geodésicos, no son ovalados, sino redondos. En su inscripción pueden leerse cosas tales como: *Colo Dep. of transportation control monument. State HWY. Mile post,* y un número de serie. Este, en concreto, corresponde a un vértice de Denver, Colorado.

También existen vértices de alta precisión que en España son denominados REGENTE, que es el acrónimo de Red Geodésica Nacional por Técnicas Espaciales. Esta nueva red, diseñada por el Área de Geodesia del Instituto Geográfico Nacional, es una malla de puntos que, a su vez, ya son vértices existentes de primer orden escogidos de manera que solo figure un REGENTE en cada hoja del Mapa Topográfico Nacional a escala 1:50 000. Esto, traducido al lenguaje no cartográfico, significa que se encuentra un vértice de estas características por cada 500 kilómetros cuadrados.

Las principales aplicaciones de esta nueva red de alta precisión, además de su uso para la calibración de mapas digitalizados desde el aire (ortofotos), serán las de prestar soporte de coordenadas y altura al cada vez mayor número de usuarios de las técnicas de mediciones por sistemas GPS, que no solo son los que se ponen en los coches, sino los que se emplean en la navegación aérea, en las obras civiles, en la geodinámica, en la topografía, en la hidrografía o en las operaciones militares. Recordemos que el sistema GPS (Global Position System) es una red de 24 satélites distribuidos en seis órbitas con cuatro satélites por cada una, que constituyen la constelación artificial Navstar del Departamento de Defensa de los Estados Unidos. Están situados a 20 200 kilómetros de altura y dan una vuelta completa a la Tierra cada 11 horas y 56 minutos. Como si fueran faros espaciales. Pero, a veces, esta red no es tan precisa como se desearía; por ello, sarcásticamente, algunas personas

han convertido el término Navstar en un retroacrónimo, es decir, una palabra cuyas letras se toman como iniciales de las palabras de una frase inventada. Así, Navstar se puede identificar con «Nadie Anda Veloz Sin Tener Algún Riesgo».

Dentro de pocos años, sin embargo, los europeos seremos independientes de los estadounidenses a nivel de satélites creando nuestra propia constelación, el sistema Galileo, que contará con 30 satélites y que también promete ser mucho más precisa.

¿Dónde están?

A partir de enero de 2002 cada vez resulta más fácil saber la localización exacta de cualquier vértice geodésico de España. Desde la página en Internet del Instituto Geográfico Nacional (www.ign.es/ign/es/IGN/vertices_geodesicos.jsp). Al principio, las búsquedas se circunscribían a simples recopilaciones de datos con información de vértices geodésicos de tercer orden, con un servidor de mapas que ofrecía cartografía del entorno de cada vértice. En abril de 2003, no obstante, ya se habían incorporado la red REGENTE y una base de datos con toponimia, de manera que es posible efectuar búsquedas por lugares, creando listados de vértices que se hallan a una distancia aproximada inferior a 20 kilómetros del lugar indicado. Pero toda consulta particular era farragosa, pues debía solicitarse la reseña del vértice mediante correo electrónico, ya que el sistema era puramente experimental y solo buscaba adquirir experiencia en la metadatación (?) de datos geográficos y la distribución de los mismos mediante Internet. Habría que esperar hasta enero de 2007 para que las búsquedas de los usuarios pudieran realizarse *online* sin la necesidad de solicitarla por correo electrónico. El sistema de búsqueda es bastante sencillo, pero con el tiempo prometen que se implementarán aplicaciones gráficas para mejorar la interacción del usuario con los datos.

La búsqueda, además, se puede hacer por el nombre del vértice, su número, por la provincia y municipio en el que se encuentra o por simples coordenadas. Los resultados ofrecidos para cada vértice son:

- Número, nombre, municipio y provincia a la que pertenecen.
- Coordenadas geográficas y UTM y fecha de compensación.
- Características físicas del pilar del vértice.
- Breve descripción de su situación.

Para probarlo yo mismo, en este instante he realizado una búsqueda

desde donde me encuentro: Calafell, en la provincia de Tarragona. Tras introducir los datos, la base de datos (compuesta por 11 274 vértices geodésicos en la Península, Baleares y Canarias) me informa de que existe un vértice en los aledaños, cuyo nombre es El Pujal, que se sitúa en la parte más elevada del monte Pujal, en un llano y junto a una torreta metálica.

Como curiosidad para quienes deseen tener toda la base de datos en su propio ordenador, desde la página web Javier Colomo Ugarte (www.javiercolomo.com/index_archivos/VGP.htm) se puede descargar un listado con los 11 169 vértices, para así, por ejemplo, poderlos introducir en la aplicación *online* Google Earth y contemplarlos sobre el mapa. También es una ociosa manera de cotejar la calibración de los mapas de Google Maps: se supone que, entre otras cosas, esa es la utilidad de los vértices geodésicos.

En resumidas cuentas, los vértices geodésicos son como brújulas inequívocas, como atalayas desde las cuales puedes ver el mundo con mayor perspectiva. Inmutables. Cubriendo toda la Tierra. Punteándola. Desde el cielo, incluso, podríamos ir uniendo todos los puntos hasta que surgiera alguna clase de dibujo, como esos dibujos infantiles que nacen de la unión mediante líneas rectas de un batiburrillo de puntos numerados. Los unes con líneas, siguiendo el orden establecido, y al final aparece de la nada una casa, un árbol, la sonrisa del gato de Cheshire o cualquier otra imagen deslavazada, como las del test de Rorschach.

Pero la imagen verdaderamente fascinante no es esa. La imagen realmente fascinante es cómo se llegaron a colocar todos los vértices del planeta. La empresa, sin duda, debería ser tan épica o más que la construcción del ferrocarril o las carreteras, sobre todo por lo difícil que debe ser ascender hasta ciertas cumbres. Imaginad transportando hasta 1500 metros de altura más de 400 kilogramos de hormigón, sacos de cemento, picos, palas, porteadores, burros tirando del material, sudores y protestas, poleas, cuerdas, cadenas humanas. Tal como algunos creen al contemplar las pirámides de Egipto, da la impresión de que los vértices hayan sido situados allí por manos extraterrestres. Pero no es así, porque el ingenio humano supera siempre con creces el ingenio con el que dotamos a las inteligencias extraterrestres, pues estas no dejan de ser proyecciones fantásticas de nosotros mismos.

Aún hoy se siguen instalando vértices geodésicos en lugares tan remotos que nadie de nosotros podrá ver nunca. Como los diseminados en 2008 por Manuel Berrocoso, del Departamento de Matemáticas de la Facultad de Ciencias de la Universidad de Cádiz, que en su campaña antártica intenta determinar la deformación tectónica de las islas Shetland del Sur. Para ello, el grupo dirigido por Berrocoso ha plantado vértices geodésicos en diferentes lugares de las Shetland: isla Decepción, Livingston, Greenwich, Robert, Nelson, Rey Jorge, Media Luna, Penguin, Low y Snow (muchas de ellas parecen tener nombres de enanitos de cuento). Estos vértices tienen acoplados

unos receptores GPS que permitirán determinar con gran precisión un posible movimiento de las islas debido a las actividades sísmicas de la Antártida (en isla Decepción, por ejemplo, se contabilizan una media de 20 pequeños terremotos diarios). Allí no hay seres humanos, pero a partir de ahora habrá esos ingenios creados por entidades extraterrestres del planeta Cerebro.

EL REFUGIO DE LA FELICIDAD: ¿VANUATU O DINAMARCA?

¿Recordáis la adaptación cinematográfica de ***El mago de Oz***, de L. Frank Baum, protagonizada por una ya talludita Judy Garland? Cuando su casa llega al reino de Oz, aplastando a la Bruja del Oeste, su adorable perrito y ella descubren el País de los Munchkins, un lugar en tecnicolor habitado por unos enanos que rezuman una felicidad casi lisérgica. Una maledicente leyenda de Hollywood cuenta, sin embargo, que los actores que encarnaban a los munchkins eran en realidad unos borrachos adictos al opio y al sexo duro que, en las pausas del rodaje, solían aprovechar para organizar orgías de enanos. Sea como fuere, será mejor seguir creyendo que todo ello forma parte de la leyenda o jamás podremos volver a ver *El mago de Oz* sin imaginarnos ciertas escenas escabrosas entre bambalinas. Por si acaso, si queréis visitar un lugar en el que reina la verdadera felicidad y que no requiere maquillarse de *clown* ni de una indumentaria que escandalizaría incluso a Ágatha Ruiz de la Prada, os emplazo a visitar el entrañable archipiélago de Vanuatu o, quizá, la democrática y socialmente progresista Dinamarca.

¿Dónde nace el arcoíris?

Si hacemos caso a la medición del Índice de Planeta Feliz (HPI) divulgado en 2006, el arcoíris nace en el Pacífico Sur, a 1750 kilómetros al este de Australia, en un archipiélago llamado Vanuatu. La medición no se basa en la cuota de sonrisas que sus ciudadanos dispensan al prójimo, sino en la fórmula siguiente: bienestar (cultura, gastronomía, etcétera) por esperanza de vida dividido por impacto ecológico. El resultado de Vanuatu es de 68,2. España, con un 43, ocupa el puesto 97. El ideal máximo sería una cifra bastante inalcanzable incluso para Vanuatu: 83,5.

El Índice de Planeta Feliz es un informe desarrollado por la asociación

inglesa New Economics Foundation que centra su atención en aspectos básicos y cotidianos de la supervivencia, en cierta armonía con la naturaleza, desdeñando casi por completo cuestiones económicas como el producto interior bruto per cápita (PIB) del país: aunque el PIB sea alto, puede estar mal repartido, por ejemplo. En ese sentido, Vanuatu se presenta como la candidata ideal, porque allí apenas se conoce el estrés y la naturaleza rodea a sus habitantes. El polo completamente opuesto a Vanuatu, si recurrimos a la literatura, sería Alifbay, aquel país de localización incierta que inventó Salman Rushdie en *Harún y el mar de las Historias* (1990), en el que está la ciudad más triste del mundo: las fábricas de los barrios del norte producen tristeza que, una vez envasada, es enviada a todas las partes de la Tierra; junto a la ciudad está el mar de la Congoja, donde se puede pescar el pez taciturno, que provoca melancolía si se ingiere, aunque no haya motivo para ello; la ciudad es incluso tan triste que ha olvidado su propio nombre.

La República de Vanuatu, con una población censada de 207 000 nativos melanesios y algunos europeos y asiáticos, está compuesta por 83 islas que en su mayoría son montañosas y de clima tropical o subtropical. Fue descubierta en 1606 por el explorador hispano-portugués Pedro Fernández de Quirós, que bautizó el archipiélago con el nombre de Australia del Espíritu Santo, creyéndose que había encontrado la *Terra australis*. En el siglo XVIII, Vanuatu fue colonizada por Francia y el Reino Unido y rebautizada como Nuevas Hébridas. En 1980 obtuvo la independencia. Su mayor ciudad es la capital, Port Vila, situada en la isla de Éfaté. Los idiomas oficiales son el inglés, el francés y el bislama (un idioma criollo que evolucionó del inglés), además de poseer alrededor de 100 lenguas locales. Las divisiones territoriales son muy ingeniosas, pues el país se divide en seis provincias cuyos nombres son acrónimos de los nombres de las islas que las componen. Por ejemplo, la provincia de Malampa está compuesta por las islas de Malakula, Ambrym y Paama. Los escolares lo agradecerán a la hora de memorizarlas. Vanuatu no posee Ejército permanente, ha logrado preservar sus playas, su flora y su fauna; sus habitantes viven un promedio de 68,6 años. En algunos sentidos incluso es un país moderno, aunque algunas islas, como Tanna, que está poblada íntegramente por melanesios, mantienen una vida más tradicional. Las aldeas que propugnan esta clase de vida se conocen como *kastom* (del inglés *custom*, costumbre), y allí quedan prohibidos los inventos modernos; los niños no van a la escuela y los hombres se adornan la entrepierna con un falo construido por un calabacín hueco y seco y usan camisas hechas con césped.

La idea que os quiero transmitir de Vanuatu es parecida a la que transmitían las poblaciones indígenas de Norteamérica en el siglo XVI. Una sociedad materialmente modesta pero espiritualmente plena. Los indios de aquella época estaban unidos en comunidades pequeñas, igualitarias y

pacíficas. Eran tan frugales que incluso el jefe de la tribu apenas podía poseer más que una lanza y unas pocas vasijas. Con la llegada de los primeros europeos, sin embargo, los indios entraron en contacto por primera vez con el lujo, el confort y la tecnología europeos. En pocos años, los indios pasaron de vivir en armonía con la naturaleza y fomentar las relaciones entre los miembros de la tribu a anhelar joyas, alcohol, rifles, abalorios, espejos y demás posesiones materiales, tal como explica extensamente el filósofo Alain de Botton en su libro *Ansiedad por el estatus*.

Sin embargo, no todo es ideal en Vanuatu. Tirando solo un poco de la hemeroteca y sin irnos muy lejos en el tiempo, concretamente a marzo de 2007, podemos observar que Vanuatu fue declarado en estado de emergencia debido a los enfrentamientos étnicos, y sus habitantes dejaron de sonreír. Hubo muertos y heridos, la Policía Armada detuvo a más de cien personas, estallaron disturbios en las afueras de la capital. Y todo lo había provocado el simple rumor de que un hombre había asesinado a otro empleando para ello la magia negra. Si retrocedemos un poco más en el tiempo, a las 9.18 de la hora local (poco después de medianoche en España) del 8 de agosto de 2006, Vanuatu fue también víctima de la mala suerte geológica: un fuerte terremoto de magnitud 6,7 se produjo a unos 75 kilómetros de la isla del Espíritu Santo. Ningún *tsunami* arrasó la ciudad de Luganville, pero pudo haberlo hecho. Casi un año antes, en diciembre de 2005, uno de los más peligrosos volcanes del mundo, situado en la isla de Ambae, el monte Manaro, entró en erupción obligando a evacuar a más de 5000 habitantes de 15 pueblos próximos. El volcán se encuentra bajo un lago, así que el contacto del magma líquido con el agua podría producir una gran explosión, además de corrimientos de tierra que engullirían pueblos enteros. Como veis, este paraíso en la tierra también tiene sus inconvenientes.

Tras el edénico Vanuatu, en segundo lugar del HPI, se encuentra Colombia. Luego viene Costa Rica, República Dominicana, Panamá, Cuba, Honduras, Guatemala, El Salvador…

Pero uno no puede evitar levantar una ceja escéptica. ¿En realidad en todos esos países seríamos más felices? A tenor de las noticias que vemos en televisión o leemos en los periódicos, muchos de los países suramericanos que se mencionan en este índice que mide el bienestar presentan serios problemas económicos, sociales, políticos y hasta militares. Y ya no digamos si viajamos hasta Vietnam. Estados Unidos, a pesar de estar en los últimos puestos de este *ranking* formado por 178 países, me parece un lugar mucho más confortable. ¿Acaso estoy confundido por el poder capitalista, los cafés de la cadena Starbucks y la conexión de banda ancha? Francia ocupa el lugar 129. ¿No es tan importante una baguete caliente para desayunar o un sistema universitario eficiente? ¿Cómo es posible que los africanos Zimbabue (el último de la lista), Suazilandia y Burundi estén tan cerca de estos lugares del primer mundo en

los que no me importaría vivir?

«El orden en el que aparecen los países puede que contradiga la intuición, pero eso se debe a que los políticos se han perdido, al dejarse guiar por modelos matemáticos abstractos de una economía que tiene poco que ver con el mundo real», declaró uno de los directivos de la NEF, Andrew Simms. Por eso, según Simms, Vanuatu es el lugar más feliz del mundo, aunque su PIB esté en el puesto 207 a nivel mundial de un total de 233 países y territorios. Pero yo sigo con la ceja escéptica levantada. Estoy de acuerdo con que la felicidad no está ligada a los altos niveles de consumo. Y que en países tan aparentemente apacibles como Noruega el índice de suicidios es alarmante. Pero aun así, algo me sigue dando mala espina en esta clasificación, sobre todo si tenemos en cuenta los desastres naturales o sociales que asolan de vez en cuando al archipiélago de Vanuatu.

Por eso, para equilibrar las cosas, voy a basarme en otro estudio diferente que se inspira en valores ligeramente distintos, y que elevan Dinamarca al primer puesto; luego vienen Suiza, Austria, Islandia, Bahamas, Finlandia o Suecia. Esto empieza a sonarme mejor. El estudio proviene de la Universidad de Leicester, también en Inglaterra. La lista, compuesta por 178 naciones, sin embargo coincide con la de HPI en los últimos puestos del *ranking*: los africanos Zimbabue y Burundi vuelven a asomar la nariz.

Para extraer estos resultados, que sintonizan mejor con mi idea del mundo (seguramente pervertida por el maléfico sistema capitalista, no lo niego), se han cruzado datos de un total de más de cien investigaciones que proceden, entre otros, del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (Unicef), la Organización Mundial de la Salud (OMS) o la Agencia Central de Inteligencia de Estados Unidos (CIA). También se tuvieron en cuenta encuestas efectuadas por el psicólogo Adrian White a más de 80 000 personas de todo el mundo, cotejándose las respuestas con el nivel de vida, la formación y el sistema sanitario. En países con buena atención sanitaria, alto nivel de crecimiento y buen acceso al sistema educativo, las personas aseguran ser más felices que en otros lugares, lo cual me suena mucho más razonable. Aunque, quién sabe, quizá es que no he probado a desprenderme de mis posesiones para vivir en una playa alimentándome de cocos. Quizá no deba olvidar que los primeros países en el estudio también tienen los mayores índices de suicidios del mundo.

En este estudio, España ocupa el puesto 46, lo cual no difiere mucho del estudio del HPI, y nos sitúa bastante inequívocamente como un país que ni fu ni fa. Costa Rica, el puesto 12. Venezuela, el 25. Colombia, el 34. República Dominicana, el 42. Bolivia, el 117.

En otro estudio posterior, del Instituto de Investigación Social (ISR) de la Universidad de Michigan, en el que se midió el grado de bienestar subjetivo en 2007 de 97 países, se constata que de nuevo Dinamarca lidera la lista, pero

que luego vienen Puerto Rico y Colombia. El ISR lleva realizando esta medición de endorfinas por países desde 1981, descubriendo que, a pesar de que algún acontecimiento decisivo, como ganar la lotería, puede provocar un aumento de la felicidad subjetiva a corto plazo, los niveles de felicidad en el país a lo largo de los años suelen ser estables y predecibles. En el ISR se valora como un rasgo fundamental el nivel de libertad del individuo, así como el nivel de democratización y de tolerancia. Zimbabue vuelve a ser el último de la lista. Estados Unidos, el 16. Francia, el 37.

Estudios y más estudios sobre la obsesión de hallar la región más feliz del planeta. El de la universidad británica de Cambridge, centrándose solo en Europa, sitúa a España en décimo lugar, un poco mejor que en los anteriores. Basándose en una encuesta a más de 20 000 ciudadanos de 180 regiones de la UE, también pone a Dinamarca al principio de la cola, seguida de Escandinavia, Finlandia e Irlanda. Lo más infelices serían los portugueses, los italianos y los griegos, desmintiendo el tópico de que los países de clima más templado y soleado son los que registran mayor optimismo. Al parecer, la confianza en las leyes, el Gobierno y en la sociedad en general es un factor que tener en cuenta en el grado de felicidad de un ciudadano y, a ese respecto, los países nórdicos se llevan la palma.

Aunque después de tanto estudio contradictorio uno empieza a sospechar que las respuestas que la gente ofrece en las encuentras no son demasiado fiables. Por ejemplo, hace algunos años decidí abandonar la ciudad de Barcelona por resultarme caótica, estresante, cara, sucia y con unas infraestructuras propias de una república bananera (sobre todo si nos centramos en la red de Cercanías de Renfe, que fue noticia de primera plana durante semanas y semanas a causa de su deplorable gestión mientras se construía la línea de alta velocidad). Sé que esta idea la comparten muchos barceloneses que viajan cada mañana embutidos en los medios de transporte o que imploran a todas las deidades del Olimpo para encontrar un aparcamiento (de pago o gratuito, ya no importa) donde estacionar su vehículo; que se sienten desolados ante la búsqueda de una guardería pública; que deben pagar el doble o el triple por el ocio que consumen; que tienen los peajes más caros de Europa para entrar o salir de la ciudad, aunque las carreteras siempre están congestionadas por la falta de inversión; que deben soportar con estoicismo los mefíticos efluvios del alcantarillado público. Sin embargo, en una encuesta publicada en *El Periódico de Catalunya* a mediados de diciembre de 2008, los barceloneses respondieron que se sentían bastante satisfechos con la ciudad (45,6 por ciento) o muy satisfechos (37,9), haciendo hincapié en los transportes, la movilidad, las actividades culturales y de ocio y condenando la inseguridad ciudadana y la falta de limpieza. ¿Respondieron a la encuesta mientras el alcalde les amenazaba a punta de pistola? ¿O quizá las encuestas no hay que creérselas del todo? Pocos días después, el mismo rotativo se hacía

eco de esta suerte de esquizofrenia de los barceloneses, que parecen odiar y amar la ciudad a un tiempo por motivos muy similares. Estas contradicciones pueden observarse en los siguientes números: el 53 por ciento no quiere que el AVE cruce por el centro de la ciudad, aunque el 66,4 por ciento cree que los beneficios futuros compensarán las molestias actuales. El 67 por ciento quiere el tranvía por toda la Diagonal, pero el 54 por ciento considera que el tranvía originará problemas de tráfico. La mayoría de los barceloneses aplauden el turismo como motor de crecimiento económico, pero protestan de los parques temáticos para turistas en los que se han convertido algunas zonas de la ciudad. Unos resultados que, a ojos del periodista Javier Belmonte, demuestran que Barcelona es una ciudad ciclotímica que salta caprichosamente del positivismo al negativismo.

En cualquier caso, aunque solo sea por su reincidencia en el primer puesto, Dinamarca, pues, parece ser el otro firme candidato a «país más feliz del mundo» junto a Vanuatu. Dinamarca fue el primer país en legalizar el matrimonio entre personas del mismo sexo, son más ricos que nosotros y poseen una tradición democrática más larga. La igualdad entre sexos también es pionera entre los daneses. Su modelo socioeconómico se funda en los altos impuestos y en una acentuada redistribución de la riqueza para obtener una amplia variedad de servicios sociales, escuelas públicas de calidad y un efectivo programa de seguridad y asistencia social. Según la revista alemana *Der Spiegel*, los daneses se enorgullecen de su vida relajada, su gastronomía, su bebida y su vida familiar. De todas formas, Dinamarca sigue siendo misteriosa para los sociólogos. Porque Dinamarca es fría, posee altos índices de suicidio, pocas horas de luz, sus habitantes son de los que más fuman y beben y los segundos de la UE en número de divorcios (detrás de Bélgica). Ni siquiera son los más longevos: ocupan el puesto 13. Y entre sus últimas noticias de calado mundial está la quema de sus embajadas por la aparición en unas caricaturas de Mahoma en un periódico de Copenhague. En 2006, en este pequeño país democrático, presionado por una turba de matones islámicos que amenazaron a la población civil danesa y violaron la inmunidad diplomática, la libertad de expresión se vio cuestionada, quizá por respeto religioso, quizá por miedo.

Comunidades aisladas de la infelicidad

Es proverbial el anhelo del ser humano de construir pequeños refugios de felicidad, inmunes a las vicisitudes del mundo cambiante, donde todo pueda ser controlado y gestionado para que nada se mancille. Sin embargo, todos los intentos han acabado generalmente en fracasos, sencillamente porque el precio por evitar que nuestra pequeña comunidad sea invadida por la realidad

es la falta de libertad y la imposición de rutinas que acaban asfixiando a los habitantes. El mejor ejemplo cinematográfico de esta dinámica lo encontramos en la película *Canino*, del cineasta griego Giorgos Lanthimos, donde unos padres, celosos de la felicidad de sus hijos, deciden hacerles creer que fuera de los confines de casa no hay más mundo que descubrir.

Sin embargo, en ocasiones, estos pequeños reductos aislados del mundo brotan en lugares tan abarrotados de gente como Estados Unidos. Es el caso del pequeño pueblo de Roseto, un lugar donde la gente es tan feliz que no se muere.

Roseto de Pensilvania se encuentra muy próxima a la localidad de Bangor, también en Pensilvania, y es una agrupación humana compuesta básicamente por inmigrantes italianos procedentes de Roseto Valfortore, una villa medieval al pie de los Apeninos, a unos 160 kilómetros de Roma. Muchos rosetinos habían emigrado a Estados Unidos para trabajar en una cantera de pizarra cercana a Bangor, hasta que construyeron su propia comunidad y, con el tiempo, su propio pueblo, una copia casi exacta de su lugar de origen.

Muy pronto, esta pequeña comunidad empezó a llamar la atención de psicólogos y sociólogos, en especial de John G. Bruhn y Stewart Wolf. La razón no podía ser más extraña: en Roseto, la gente no se moría tanto por infarto de miocardio como en el resto de Estados Unidos, incluyendo localidades próximas a Roseto. A finales de 1950, cuando aún no se habían desarrollado fármacos para reducir el colesterol, los infartos eran la causa principal de muerte de los hombres menores de 65 años, pero en Roseto apenas nadie moría de infarto con menos de 55 años. Lo más desconcertante, sin embargo, no era la salud cardiovascular de los rosetinos, sino su aparente despreocupación al respecto: no practicaban deporte, cocinaban con manteca de cerdo en vez de aceite de oliva, eran adictos a las pizzas y a los dulces que en Italia se reservaban para las Navidades… Los rosetinos, en definitiva, consumían más del 40 por ciento de grasas de media que un estadounidense, pero los estadounidenses morían más por afecciones cardiacas.

Descartada alguna variación genética que inmunizara a los rosetinos de tales padecimientos (los rosetinos que vivían en otros lugares de Estados Unidos no presentaban índices de supervivencia tan elevados), los investigadores conjeturaron que tal vez el secreto residía en cómo se relacionaban los rosetinos entre sí. Roseto conservaba costumbres de aquella villa medieval de Italia, y además estaban enclavados en un país extranjero, de modo que vivían aislados socialmente de Estados Unidos, pero entre ellos se habían trabado fuertes lazos familiares y de compañerismo. El sentimiento de comunidad en Roseto es muy fuerte, tanto o más que el que se experimenta en una Iglesia. Entre ellos no había ansiedad porque vivían tranquilos, a otro ritmo, y sin la necesidad de competir unos con otros: cuando un rosetino tenía

un problema, enseguida era respaldado por el resto. A pesar de que Roseto solo contaba con unos 2000 habitantes, allí había 22 organizaciones cívicas. Los rosetinos tenían muchos amigos fieles. Los rosetinos no conocían el estrés, la presión por prosperar económicamente. Sí conocían, no obstante, el apoyo de los demás, como si todos fueran una gran familia. Nadie se sentía solo o fuera del marco social: todos estaban en la base de la pirámide, juntos. En definitiva, los valores socioculturaes habían aumentando la longevidad de los rosetinos. El secreto de Roseto es el mismo Roseto. Si Las Vegas era el mejor lugar para sobrevivir a un infarto de miocardio, Roseto es uno de los mejores lugares para no sufrir un infarto de miocardio.

Naturalmente, Estados Unidos ha intentado concebir lugares como Roseto, si bien resultan tan artificiales y están tan lastrados por los rasgos culturales estadounidenses que simplemente se han quedado en lugares bonitos donde la gente tiene una salud y unos niveles de felicidad similares o incluso inferiores a los de las grandes ciudades. Es el caso de The Woodlands, una urbanización aparentemente idílica.

Ya Edison estuvo obsesionado con llenar el mundo de casitas unifamiliares bonitas y baratas producidas en serie. Thomas Alva Edison es conocido por sus inventos, como el fonógrafo, pero pocos recuerdan que, en 1907, Edison era el quinto productor mundial de cemento. Y es que Edison estaba tan obsesionado con el cemento que incluso se planteó construir todas las casas del futuro en este material, enteras, por dentro y por fuera, usando moldes para ello. Hasta los marcos de los cuadros ya saldrían confeccionados en hormigón al abandonar el molde. Edison aspiraba a construir casas enteras en pocas horas y a un precio de 1200 dólares (un tercio del precio de una casa convencional del mismo tamaño). Sin embargo tuvo que enfrentarse a tales poblemas técnicos que su utopía de cemento jamás logró llevarse a cabo. Eso sí, gracias al cemento, Edison construyó el primer tramo de autopista de hormigón del mundo.

Ahora las casas unifamiliares de las afueras sí que acostumbran a ser muy parecidas entre sí, si no idénticas, aunque no estén confeccionadas en moldes de hormigón. El ejemplo más representativo de ello es la urbanización o *burb* texana de The Woodlands, que se encuentra a unos 50 kilómetros al norte de Houston, en una extensión de 11 300 hectáreas. Aquí viven 92 000 personas, y el 28 por ciento del terreno está dedicado solo a parques y otras zonas verdes protegidas, pues el ecologismo es prioritario en el lugar. El creador de este lugar es el magnate del gas natural George Phydias Mitchell. En The Woodlands, además, los habitantes tienen más formación académica y más dinero que en otras agrupaciones humanas: más del 50 por ciento tienen un título de licenciatura universitaria, y los ingresos medios por hogar superan los 100 000 dólares. En The Woodlands también está todo concebido para favorecer la cohesión social y reforzar los vínculos interpersonales, tal como

sucede en Roseto. Para ello, en 1975, Mitchell incluso contrató a un pastor luterano para que se hiciera cargo de The Woodlands Religious Community Incorporated (ahora llamado Interfaith), cuyo objetivo es gestionar la comunidad desde el punto de vista religioso y cívico. Sin embargo, en The Woodlands hay muchos colegios e institutos muy solventes tanto religiosos como laicos.

Ignoro si en The Woodlands hay tanta salud cardiovascular como en Roseto porque no hay estudios epidemiológicos al respecto. Pero como descubriremos en películas como *No matarás al vecino*, protagonizada por Tom Hanks, las urbanizaciones y los pueblos aparentemente idílicos muchas veces esconden mayores mezquindades que las grandes ciudades. The Woodlands, por ejemplo, a pesar de sus aspiraciones ecológicas, posee nada menos que siete campos de golf, que no es precisamente un deporte que se caracterice por respetar el medio ambiente: un campo de golf de 18 hoyos puede consumir más de 2,3 millones de litros diarios. Además, en Texas suele hacer calor y hay mucha humedad, lo que obliga a mantener en marcha las máquinas de aire acondicionado de las casas. Además, a pesar de que en The Woodlands hay muchos árboles y espacios verdes, sus habitantes tienen que usar tanto el coche que probablemente anulan cualquier beneficio medioambiental que puedan aportar.

Otra agrupación humana que ha aspirado a que sus integrantes fueran personas felices y ecológicamente sostenibles está en Inglaterra y ha sido patrocinada por nada menos que el príncipe Carlos, firme defensor de la agricultura sostenible y adversario de las cosechas transgénicas y, en general, de todo lo que huela a modernidad. Está en las propiedades agrícolas del príncipe, en Cornualles, y es un pueblo que aspira a representar idealmente la visión del poblado inglés de principios de la era victoriana. Su nombre es Poundbury.

El problema de Poundbury es el mismo que tiene The Woodlands: estéticamente parece ideal, rural, ecológico, confortable y, para usar un adjetivo simplón, bonito. Pero diseñar un pueblo cuya arquitectura parezca haberse detenido en 1830, no es suficiente que sus habitantes sean como supuestamente el príncipe Carlos cree que eran las personas en 1830 (buenas). El diseñador de Poundbury fue Leon Krier, respaldado por el mecenazgo real. Y sí, lo cierto es que la localidad de Poundbury es más sostenible y conservacionista que las estadounidenses The Woodlands, Celebration (la ciudad diseñada por Disney), Breakway, Kentlands, Seaside u otras. Pero no es suficiente. Por ejemplo, en Poundbury hay un 64,5 por ciento más de habitantes que usan el coche para ir al trabajo que en las comunidades vecinas, lo cual no suena muy rural o victoriano. Tres cuartas partes de los habitantes de Poundbury también usan el coche para hacer la compra. Las casas son grandes y generalmente unifamiliares, así que consumen más

energía que los pisos o apartamentos de los rascacielos. Es decir, que *Poundland* no es un pueblo rural y ecológico, sino una idea de pueblo rural y ecológico que atrae a gente poco rural y poco ecológica. Es decir, una mala idea. Aunque es muy bonito.

¿La felicidad no se puede medir?

Discrepancias estadísticas a un lado, no hay que olvidar que estamos tratando de cuantificar algo tan subjetivo como la felicidad. Entonces, ¿dónde debo mudarme para incrementar mis niveles de bienestar? ¿A la arcádica y *flower power* Vanuatu o a la eficiente y moderna Dinamarca? ¿Quizá a algún poblado perdido al sur de Doba, en Chad, donde la esperanza de vida es de 46 años, pero donde tal vez también apreciaré los momentos y las cosas mejor que ahora? El asunto no es sencillo, pues depende, en gran parte, de la idiosincrasia de cada uno. Un chadiano puede llegar a ser feliz en muchas ocasiones ignorando cómo es el primer mundo, como lo eran las clases bajas de la gleba durante la Edad Media, que no llegaban a imaginar cuán lujoso era el estilo de vida de sus reyes. Sencillamente asume su clase social y sabe que, haga lo que haga, nunca podrá escalar a otra clase superior. Pero basta que exista una posibilidad, basta que el chadiano ponga una radio o una televisión para que aparezca la insatisfacción de anhelar lo ajeno. Esta es, sin duda, una de las causas de la inmigración masiva: el primer mundo que aparece en los medios de comunicación se parece bastante al País de los Munchkins. Y todos quieren, queremos mudarnos al País de los Munchkins.

Robert Lane, profesor emérito de Ciencias Políticas de la Universidad de Yale, señala que el sentimiento de felicidad está generado por un aflujo de dopamina del cerebro, en el núcleo accumbens cerebral, una región relacionada también con las respuestas placenteras de las drogas.

Lane cuestiona el tópico de que la prosperidad acarrea siempre una mayor dosis de felicidad. Una vez cubiertas las necesidades básicas, no es el dinero el factor de aumento de bienestar, sino otros menos evidentes. Desde 1948 hasta 1970 los sueldos de los norteamericanos se duplicaron, pero ello no repercutió en un mayor índice de felicidad si nos basamos en los estudios realizados. Los japoneses, que quintuplicaron sus sueldos entre 1958 y 1987, se encuentran en la misma situación, según un artículo publicado en la revista *Science*. Porque ganar el premio gordo de la lotería produce un subidón efímero, pero luego la felicidad regresa a los niveles anteriores, según un estudio de la revista *Journal of Health Economics* liderado por el profesor Andrew Oswald, de la británica Universidad de Warwick.

Lo que hace feliz a un habitante de un país próspero parece que son

aquellos rasgos que se han empobrecido, como las relaciones sociales o familiares. Para la historiadora Jennifer Michael Hecht, de la Universidad de Columbia, en Nueva York: «Las cosas que nos hacen ahora felices no son las mismas que en el pasado, y cambiarán en el futuro». ¿Explicaría eso por qué Bután, ese pequeño país de la región del Himalaya, está en el octavo puesto del *ranking* elaborado por la Universidad de Leicester a pesar de tener una renta per cápita de 1200 dólares y una esperanza de vida de 55 años? La cosa se complica cuando añadimos otro factor de índole biológica: que la felicidad de cada uno está ampliamente determinada por la herencia genética y que el entorno solo influye tangencialmente. ¿Entonces debemos procrear con hombres y mujeres de Vanuatu para asegurarnos de que nuestra descendencia será feliz aunque opte por mudarse a Zimbabue?

Y para acabar de liar toda la madeja, ¿acaso la felicidad es lo más deseable o solo el deseo de alcanzarla es lo gratificante, después de todo? La felicidad en exceso es paralizante, pareja a la muerte. Experimentos con ratas que disponen de un pulsador para transmitirse, vía neuroquímica, un subidón de endorfinas arrojan un poco de luz sobre esto. Al poco de que la rata descubre la felicidad sintética que le suministra el pulsador, comienza a perder el interés por efectuar otro tipo de tareas, incluso las más básicas, como comer, hasta el punto de que muere de inanición. En la misma línea de razonamiento, un divertidísimo libro de Will Ferguson, *Happiness*, presenta una sociedad que ha obtenido la felicidad absoluta gracias a un libro de autoayuda que realmente funciona. El libro de marras, titulado *Lo que aprendí en la montaña*, de Tupak Soiree, provoca que la gente esté tan contenta que consigue que simplifique su forma de vestir, que prescinda de vehículos y que hasta abandone sus respectivos empleos dejando un cartel tipo: *Estoy pescando*. Los editores del libro se ven obligados, pues, a buscar la ayuda de un misántropo contumaz para que redacte la réplica de este libro beatífico que suministra un nirvana extático. Solo así todo volverá a ser como era.

La felicidad, entonces, no parece algo que debamos poseer en esencia, sino simplemente necesitar, anhelar. Es en el proceso de búsqueda de la felicidad cuando, por el camino, vamos recibiendo a trompicones pequeñas dosis de bienestar. Lo que nos acelera el corazón es imaginar todo lo que podremos conseguir, pero una vez conseguido, aunque la dosis de felicidad suba muchos enteros, al ser esta elástica, volveremos a la posición inicial y necesitaremos plantearnos otro reto aún mayor para conseguir el mismo efecto (esta dinámica se parece mucho a la que se establece con el consumo de drogas: el mono provoca movimiento; la dosis, una eufórica muerte feliz).

Resulta un poco desazonador asumir estos parámetros vitales en los que nuestro bienestar parece que pende del hilo de un hambre infinita que nunca podemos ni debemos saciar del todo. A nivel evolutivo este mecanismo tiene mucho sentido: solo los que sientan que algo falta, que hay huecos que

rellenar, que hay cumbres que escalar, se las ingeniarán para mejorar las condiciones que les rodean.

Sea como fuere, qué remedio, habremos de caminar cual funambulistas por la delgada línea que separa la felicidad paralizante de la depresión paralizante, aunque, como seres advenedizos que todavía somos, nos permitamos apoyarnos con un pie en uno u otro lado…, no demasiado, lo prometemos.

En conclusión, ¿dónde está el lugar más feliz del mundo? Mi elección personalísima es una ciudad poco conocida y que no figura en ninguno de estos índices de felicidad, y que el escritor de libros de viajes Bill Bryson me descubrió en su obra *En las antípodas*. Esa ciudad es Perth y está en Australia. Perth es una metrópoli bastante aislada del mundo, pero con un clima muy agradable, y además tiene uno de los parques más grandes del mundo, Kings Park.

En cuanto a vosotros, probad alguno de los lugares de las diferentes listas ordenadas por el grado de felicidad, el que más conecte con vuestras disposiciones naturales. Si escogéis Vanuatu, estoy convencido de que muchos de vosotros, tras una temporada, acabaríais echando de menos la contaminación, los ruidos y los tubos de escape; las cañas de bambú os deprimirían, el océano reluciente os acabaría resultando molesto para la vista, los canturreos de los pájaros os producirían migraña, los aromas de las flores os recordarían al ambientador químico de un taxi, la sobreexposición a un sol brillantísimo os acabaría produciendo cáncer de piel; en definitiva, os sentiríais encerrados en una cárcel de cristal de Bohemia. Y como dice el escritor David Foster Wallace en su ensayo periodístico sobre sus vacaciones en un crucero de lujo, *Algo supuestamente divertido que nunca volveré a hacer*, finalmente os aburriréis de ver todo el día a hombres y mujeres en bañador.

Si escogéis Dinamarca, entonces más pronto que tarde terminaríais odiando justo lo contrario que anhelabais en Vanuatu. Porque vayáis donde vayáis, no tardaréis en toparos con alguien que os diga: «Perdona, estoy buscando mi cápsula de cianuro para suicidarme, ¿la has visto?». Porque, qué gran verdad, con el tiempo de todo se cansa uno, por eso Adán y Eva renunciaron inconscientemente al Edén. Lo que sí os puedo garantizar sin ningún género de dudas es que el lugar más feliz del mundo no se halla en el País de los Munchkins, *over the rainbow*, con todos esos agolosinados colores infringiendo las leyes más elementales del buen gusto, sino aquí mismo. Abrid los ojos y lo veréis.

Los bancos de tiempo: almacena lo más importante de tu vida

Conocemos los bancos que atesoran dinero o lingotes de oro. Pero poco conocidos son los bancos que guardan un material mucho más valioso que la piedra más preciosa: el tiempo. Porque dicen que el tiempo es oro, pero según cómo lo administres puede llegar a ser incluso diamante, o algo más caro todavía. Aún no se conocen casos de asaltadores de bancos de tiempo. Pero al tiempo. Y es que el tiempo es tan fundamental que el dinero suele emplearse para comprar tiempo y no otras cosas. Que se lo digan a los que hoy día tratan de conciliar vida laboral y familiar, que de buena gana abrirían una cuenta en una sucursal donde la moneda de cambio fuera la hora.

Pero no empezamos a interiorizar cuán importante es el tiempo hasta que se nos escapa. Quizá cuando descubrimos las primeras patas de gallo. O cuando nos introducimos en una cámara de privación sensorial, pues entonces nuestro cuerpo no funciona bien: ignorar cuánto tiempo está transcurriendo nos enloquece. No saber cuánto tiempo nos queda o cuánto tiempo estamos invirtiendo en una tarea es como no tener tiempo. Imaginad no tener reloj ni tampoco luz natural a vuestro alrededor para saber si es de día o de noche: nuestros ritmos biológicos se averían, dormimos poco y mal y durante la vigilia somos incapaces de mantener la concentración. Estamos dormidos y despiertos simultáneamente. Los que antiguamente abandonaban la tierra por el mar contaban con el sol para calcular el tiempo, pero si necesitaban mayor precisión, entonces no bastaba con transportar un cronómetro ni dos, sino tres. Tan importante, y también tan evanescente, es el tiempo que basarse solo en un cronómetro constituía una imprudencia. Si el cronómetro se averiaba, entonces el tiempo no era de verdad y no tenía valor, como una moneda falsa. Sin el apoyo de la comunicación radial o del GPS, los navegantes usaban tres cronómetros para confiar ciegamente en el tiempo: si uno de ellos, por error, empezaba a ir más rápido o más despacio, no había forma de saber que no funciona bien; con dos cronómetros, tampoco habría manera de saber cuál dice la verdad; con tres, basta con aislar el cronómetro que se comporta de forma anómala respecto a los otros dos para dilucidar cuánto tiempo transcurre de verdad. Es muy improbable que dos cronómetros se pongan de acuerdo en un mismo fallo. Si no pudiéramos confiar en nada más que en nuestro reloj, todos llevaríamos tres relojes en la muñeca. Así de importante es el tiempo.

El origen y la naturaleza del minuto

El tiempo no nació realmente con el Big Bang o la explosión cósmica que dio inicio al universo, sino con la vida moderna, con la carestía del mismo, con la necesidad de administración del tiempo. A partir de entonces, el hombre ha necesitado medir el tiempo. En la actualidad, su medición se considera una cuestión tan minuciosa que en años como 2008 añadimos un segundo artificial en aras de que todos nuestros sistemas de control y medición del tiempo sigan bien calibrados. Ya había sucedido en 1998 y también en 2005; el 31 de diciembre de 2008 fue oficialmente un segundo más largo que el año anterior, como también ocurrió el 30 de junio de 2012. La Tierra no es estable en su movimiento y velocidad, sobre todo a causa del viento, que al colisionar con las cordilleras puede llegar a acelerar o desacelerar la velocidad de rotación de nuestro planeta. Esta imagen me recuerda poderosamente a aquella escena de una película *Supermán* en la que Supermán llega tarde para salvar la vida de Loise Lane y, entonces, decide salir volando a toda velocidad hasta la estratosfera de la Tierra y empieza a dar vueltas en dirección contraria a la rotación del planeta para conseguir que este se detenga y dé vueltas al revés.

De esta inverosímil manera el tiempo cronológico también rebobinaba, como si la rotación del mundo fuera una especie de cinta magnetofónica, para así regresar al instante antes en el que Loise Lane estaba viva. Pero olvidemos a Supermán por un momento. La desaceleración de la Tierra a causa del viento provoca que amanezca o se haga de noche instantes antes o después. Estas diferencias mínimas de tiempo provocan desfases que deben ajustarse al final del año a fin de mantener alineado el tiempo universal coordinado (UTC) con las escalares astronómicas variables GMT y el horario universal (UTI). Ello provoca no pocos líos en la gente, además de que puede perturbar el funcionamiento de algunos programas informáticos. Por esa razón, la Unión Internacional de Telecomunicaciones insiste en que, para ahorrarnos tantos reajustes, nos pongamos todos de acuerdo para añadir una hora cada 600 años y nada más. Todo suena, ciertamente, un poco esotérico. Pero es que, si con el Big Bang empezó el tiempo, el reloj del la torre del Big Ben, en Londres, representa nuestra obsesión por controlarlo. Los relojes atómicos, que funcionan contando el número de vibraciones del átomo de cesio-133 (9 192 631 770 veces por segundo), con su poder para precisar con total exactitud la duración de un segundo, representan nuestro anhelo por milimetrar el envejecimiento de las cosas. Y por último están los intereses comerciales por dominar el tiempo: la marca de relojes Swatch lanzó hace un tiempo la Internet Time, un nuevo sistema de medición del tiempo que divide el día en 1000 pulsaciones Swatch, con el que trata de convencer a los internautas para que abandonen los relojes tradicionales y adopte este tiempo sin zonas horarias. Y de marca.

Pero volvamos otra vez con Supermán. Su forma de retroceder en el tiempo no solo es disparatada, sino que, actualmente, no se conoce ninguna

forma de viajar hacia atrás en el tiempo para recuperar el tiempo perdido. Sí que se conoce, sin embargo, cómo viajar hacia el futuro. No me refiero a esos microviajes de cinco o 10 minutos que todos realizamos cuando suena el despertador a las siete de la mañana y lo programamos para que nos permita dormir un rato más: cuando vuelve a sonar, nos da la impresión de que solo hace un segundo que hemos cerrado los ojos. Existe una forma mucho más científica de dar una zancada cronológica: desarrollar una gran velocidad. Cuanto más rápido nos movemos, más lento es nuestro tiempo subjetivo con relación al tiempo objetivo de lo que nos rodea. Por ejemplo, si pudiéramos viajar a una velocidad cercana a la velocidad de la luz durante un mes, al regresar a la Tierra de nuestro viaje turístico por el sistema solar, para nuestros familiares y amigos no habría transcurrido un mes, sino tal vez tres meses, o diez, o incluso años. Cuanto más rápido viajemos, más diferencia temporal existirá entre ellos y nosotros.

A velocidades más cotidianas, las diferencias son minúsculas, imperceptibles: los físicos saben que la cola de un perro envejece más rápido que el propio perro, habida cuenta de su agitación continua; pero estamos hablando de una fracción de segundo en toda la vida del perro. Si hablamos de satélites artificiales que requieren una precisión cronológica minuciosa y que dan vueltas y vueltas alrededor del mundo, tal como lo hacía Supermán, entonces las diferencias sí son cuantificables por los instrumentos electrónicos. Los satélites, como Supermán, viajan en el tiempo, pero solo hacia el futuro, y unos pocos microsegundos más allá, ni mucho menos a futuros lejanísimos como los de *La máquina del tiempo*, de H. G. Wells. El tiempo, entonces, no se presenta como algo tan etéreo, sino que funciona como una dimensión más del mundo, la cuarta, junto a la longitud, la anchura y la profundidad. Algo tangible, algo manipulable.

Pero el tiempo entendido como moneda de cambio, casi como entidad física (por mucho que proteste Albert Einstein advirtiendo de que fue él quien le otorgó dimensión al tiempo definiéndolo como la cuarta dimensión de la realidad), nació en Estados Unidos, en la década de 1980, y también en Italia, en ambos lugares como proyectos para que las mujeres pudieran disponer de más tiempo libre.

Uno de los pioneros a la hora de desarrollar los primeros experimentos de almacenaje de tiempo en forma de divisas fue el anarquista norteamericano del siglo XIX Josiah Warren, con su Proyecto Cincinnati Time Store, que fue fuente de inspiración para muchos anarquistas del planeta, sobre todo estadounidenses y franceses. La tienda de tiempo de Cincinnati fue una tienda minorista de éxito que funcionó desde 1827 hasta 1830 empleando una interpretación estricta de la teoría del valor-trabajo. Esta teoría postula que el valor de un producto consiste en la suma del esfuerzo realizado en producirlo o adquirirlo, con lo cual resulta inmoral comercializarlo con un precio más

alto que el del coste asumido por el vendedor en introducirlo en el mercado. Es decir, que considera anatema los beneficios (y, supongo, que considerará pornografía que se cuadruplique el precio de un refresco en las terrazas en primera línea de mar). Bajo esta premisa, Warren eliminó las etiquetas de los precios y estipuló lo que él llamaba notas de trabajo: la adquisición de los productos a cambio de desempeñar un trabajo por un determinado número de horas. Por ejemplo, en el caso del maíz, que fue usado como regla universal por la tienda, Warren determinó que 5,44 kilogramos de maíz eran equivalentes a una hora de trabajo.

En la tienda también se colocaron pizarras donde los clientes podían publicar qué tipo de servicios estaban buscando o cuáles vendían para que otros pudieran comerciar por ellos mediante notas de trabajo. Para que la tienda también subsistiera, se incrementó en un 7 por ciento el valor de los artículos, de este modo se suplía el trabajo requerido para introducirlos en el mercado con el precio incrementado según el tiempo que un consumidor gastaba con el tendero, medido con un contador de tiempo. Más tarde, el incremento se redujo al 4 por ciento.

Josiah Warren, además de crear esta innovadora tienda en la que el dinero había sido sustituido por tiempo, fue el fundador de uno de los primeros periódicos considerados anarquistas, *The Paceful Revolutionist*, en el Boston de 1833. Y, además, también fue fundador de geografías fantásticas: junto a un grupo de seguidores se instaló en Ohio para crear Village of Equity (La aldea de la Equidad), una comunidad experimental; más tarde, Utopía, en Cincinnati; y también la colonia de tendencia proudhoniana Tuscarawas, en Ohio. 1860 fue el año de su última geografía fantástica, una comuna llamada Modern Times, que desapareció a causa de la guerra de Secesión estadounidense.

Pero dejemos de remontarnos en el tiempo del tiempo, que el tiempo es oro y no podemos despilfarrarlo, y definamos de una vez qué es un banco de tiempo.

De forma muy resumida, un banco de tiempo es un sistema mejorado de la tienda de Josiah Warren: un administrador de trueques en el que no se suelen intercambiar objetos, sino las habilidades personales de cada usuario. Así pues, olvidaos del trueque clásico consistente en el intercambio de productos que ya se efectuaba prácticamente desde la prehistoria. El trueque que se fomenta en un banco de tiempo hunde sus raíces más bien en el trueque moderno que nació en Canadá en la década de 1970. Fue entonces, en Vancouver, a rebufo de un movimiento social de regreso a experiencias cooperativas y comunitarias respaldadas por jóvenes sin recursos, cuando se fundó el primer sistema de intercambio sin dinero, el denominado Community Exchange. Desde Canadá, el sistema se fue expandiendo pronto hacia Australia, Nueva Zelanda y Reino Unido, donde creció exponencialmente.

Fue en la canadiense Columbia Británica, en 1982, donde Michael Linton puso en marcha el sistema de intercambio LETS, acrónimo de Local Exchange Trading System, Sistema de Intercambio Local.

Pero el intercambio de habilidades de los bancos de tiempo va un poco más allá, gestionándose incluso mediante cronómetros para que no exista posibilidad de fraude. Así pues, se ofrecen favores a cambio de favores con tiempos de dedicación equivalentes, con el añadido de que se favorecen y fomentan las relaciones sociales y la igualdad entre distintos estratos económicos. Un banco de tiempo funciona igual que un banco financiero en el sentido de que el cliente precisa un préstamo, lo solicita y luego lo devuelve en cómodos plazos, usándose siempre el tiempo como moneda. De esta manera se esquivan las exigencias de las economías de mercado y se apuesta por una economía alternativa más idealista.

En un banco de tiempo, pues, el tiempo se origina a través de un crédito mutuo: cada transacción se registra y almacena como un crédito o un débito en las cuentas de los usuarios. Cada minuto u hora equivale a un minuto u hora en todo momento, independientemente de la naturaleza del intercambio de servicios, sin sufrir nunca los regímenes de la inflación. Una vez hayáis invertido vuestro tiempo ofreciendo vuestros servicios a alguien, ese tiempo se os ofrecerá para adquirir otro servicio ofrecido por otro cliente cuando lo preciséis.

Una norma que se suele seguir en la mayoría de los bancos de tiempo es que nunca debe haber más de 30 horas de diferencia entre el tiempo que se oferta y el que se demanda. Los segundos se convierten así en nuevo tipo de euro o dólar que sirve para remunerar a la gente por sus capacidades naturales en una suerte de economía social. Tanta ha sido la incidencia de los bancos de tiempo en la vida cotidiana que incluso están amparados por entidades bancarias convencionales u otro tipo de fundaciones. Porque además de ofrecer créditos de tiempo, un banco de tiempo favorece la reconstrucción de la comunidad, la integración de minorías raciales, la rehabilitación de drogodependientes, la comprensión intergeneracional, el soporte mutuo para familias monoparentales o la inclusión en el mundo laboral de personas con discapacidad física o de aprendizaje. Un banco de tiempo puede parecer una idea demasiado utópica, pero existe en casi todos los países del mundo, y funciona.

Cuando ingresas en un banco de tiempo, primero te solicitan que hagas una lista de las capacidades que estás interesado en compartir y cuáles te gustaría recibir. Los intercambios están coordinados y documentados por un «agente de tiempo». Por ejemplo, imaginad que ingresáis en un banco de tiempo y ponéis a disposición de todos los miembros 10 horas de vuestro tiempo para trabajar en electricidad, en problemas informáticos o quizá en acompañar al médico a personas mayores o impedidas. Como

contraprestación a este servicio recibiréis automáticamente 10 horas de tiempo del resto de los clientes del banco para lo que necesitéis: un nuevo corte de pelo, efectuar unas compras o llevar a cabo esos engorrosos trámites administrativos que siempre vamos retrasando. Es como tener a tu disposición una colección de profesionales y amigos dispuestos a ayudarte en lo que precises. Y gratis. Solo es necesario que inviertas tu tiempo y tus capacidades con los demás. Sin olvidar que el tiempo siempre vale lo mismo, independientemente del tipo de labor que se realice. Si llevar a los niños al colegio requiere media hora, un informático solo le dedicará media hora a tu ordenador, por mucho que creas que lidiar con niños es una pesadilla en comparación con lidiar con un ordenador, o viceversa. Si eres bueno con el inglés, tal vez podrías dar clases para conseguir a alguien que te arreglase de una vez ese grifo que gotea todas las noches y no te deja dormir.

¿Os imagináis a algún parlamentario acudiendo a su banco más cercano para solicitar a alguien que le escriba sus discursos perogrullescos a cambio de, no sé, enseñarle a preparar un banana split? ¿O a un ejecutivo que solicita a alguien que le busque una guardería a su hijo, tarea titánica donde las haya y que seguramente requerirá de muchas unidades de tiempo, a cambio de algo equivalente en horas como cortarle el césped unas veinte veces? Son ejemplos extremos, pero no os debería sorprender que si los bancos de tiempo acaban por consolidarse, al menos nos acercaremos bastante a estos trueques en un futuro. Basta con echar un vistazo al pujante negocio de los teleasistentes. Contratar a un ayudante personal a distancia se ha convertido en la gallina de los huevos de oro en relación con la optimización de nuestro tiempo. Bajo la premisa de que «un hombre es rico en proporción al número de cosas que puede permitirse desatender», como decía el naturalista Henry David Thoreau, muchos ejecutivos y cada vez más trabajadores de toda clase de áreas están empezando a contratar un ayudante virtual para delegar aquellas tareas tediosas y consumidoras de tiempo. Incluso muchos, en su vida cotidiana, están automatizando sus actividades gracias a este sistema. Si empleáis vuestro tiempo, que, por decir algo, cuesta ocho euros la hora, en hacer algo que otro puede hacer por cuatro euros la hora, estáis desaprovechando recursos. Y aunque el coste del ayudante virtual sea mayor que lo que ganáis por hora, para ciertas tareas compensa la inversión.

Lo ideal es contratar a ayudantes virtuales de países lejanos (para que trabajen cuando vosotros estáis durmiendo) o de países en vías de desarrollo, como India o China, que cuestan entre 4 y 15 dólares la hora; los más económicos funcionan para tareas sencillas o cotidianas, como los de la empresa YMII, y los más caros equivalen a licenciados en administración de empresas, como los de Brickwork. Las empresas de ayudantes personales garantizan a su personal y entre sus actividades se encuentran la preparación de fiestas, ordenación de libros de cuentas, creación de páginas webs, diseño

de todo lo que podáis imaginar, reserva de restaurantes…; en general, cualquier cosa que no requiera vuestra presencia física. Son más cosas de las que pensáis: documentación en Internet sobre cualquier asunto, redacción de documentos, publicación de anuncios de empleo, revisión y corrección de textos, el envío de toda clase de regalos, gestión de personal para el arreglo de una ventana de casa, valoración del riesgo crediticio, preparación de presentaciones y un largo etcétera. Tan largo que en un relato de A. J. Jacobs, *Mi vida subcontratada*, se planteaba la posibilidad de delegar prácticamente toda su tediosa existencia a otras personas. Y es que delegar siempre ha sido la clave de una vida pródiga, tanto ahora como antes. Ya en la Florencia del Renacimiento las mujeres más ricas delegaban el acto de amamantar a un bebé a otros pechos menos afortunados, el de las nodrizas; en el siglo XVII, la mitad o más de las mujeres de las clases bajas enviaban a sus bebés a nodrizas más baratas, y a su vez las nodrizas más solicitadas enviaban a sus propios bebés a nodrizas todavía más económicas para conservar su leche con fines profesionales. En 1780, solo el 10 por ciento de los bebés de París eran criados en sus propias casas.

Porque, por encima de todo, anhelamos el tiempo a fin de invertirlo en placeres y no en obligaciones. El tiempo es lo único que puede matarnos. Y la escasez del mismo con relación al infinito abanico de posibilidades que se nos presentan para invertirlo nos produce ansiedad. Por esa razón han surgido movimientos como el de la cultura *slow,* como alternativa al estrés psicológico y sus síntomas concomitantes producidos por el actual estilo de vida de las grandes ciudades. La cultura *slow* postula la lentitud, el regodeo, la calma en asuntos tan diferentes como la cocina (comer y cocinar con mimo), la medicina (tomarse tiempo con cada paciente), el sexo (rechazando el coito apresurado), las fiestas (con menor concentración etílica, pero mayor calidad de sus propuestas), el deporte (donde no esté implicada la competición), los viajes (no tener la obligación de ver todos los enclaves turísticos en el menor tiempo posible) y demás áreas de la vida. El símbolo de esta cultura es un caracol. En Austria hasta se ha creado la Sociedad para la Desaceleración del Tiempo. En Estados Unidos, el Take Back Your Time. En Japón, el Sloth Club, cuyo eslogan es «Lo lento es bello». Porque el tiempo es importante y necesitamos enfrentarnos a su inexorable tictaqueo con todas nuestras herramientas intelectuales y emocionales.

Tipos de bancos

- Modelo de persona a persona (intercambios de 1 a 1): los créditos tienen lugar entre particulares individuales y facilitan los actos de buena vecindad entre los ciudadanos. Constituye el banco de tiempo

por antonomasia. Un ejemplo de este modelo está en Londres, el llamado Rushey Green Time Bank, que fue abierto en 2000 y es una organización independiente sin ánimo de lucro.

- Modelo de red de tiempo: los créditos se generan desde el propio banco gracias a proveedores de servicios locales. Aquí el tiempo se usa para reconocer y recompensar el compromiso comunitario. Un ejemplo de este modelo es el Glyncoch Communities First.
- Modelo de agencia a cliente: este es un banco de tiempo especializado donde el intercambio tiene lugar entre la agencia u organización y los particulares. Sus actividades son temáticas. Por ejemplo, el banco Groundwork se dedica a la limpieza medioambiental. Los usuarios consiguen créditos de tiempo por la participación en las actividades comunitarias. Los créditos se pueden canjear por recompensas que son estipuladas por el grupo, normalmente recompensas que tengan que ver con el área de actividades del banco. Otro ejemplo de este modelo es el Whittington Time Exchange, en Londres, que está instalado en un colegio. Allí los niños consiguen créditos gracias a tareas en el patio, ayudando a los actos del colegio, etcétera. Las recompensas suelen ser viajes para el grupo. También en Londres está el Y Bank, Tower Hamlets, que es un proyecto para jóvenes que quieren aprender nuevas capacidades relacionadas con la limpieza medioambiental.
- Bancos de tiempo de organizaciones: los créditos se establecen entre organizaciones a fin de optimizar los recursos escasos o infrautilizados (por ejemplo, un minibús que no se usa demasiado). Este modelo de banco precisa que una gran tipología de organizaciones y recursos sean miembros para cubrir la variedad de necesidades. Un ejemplo de este modelo lo podemos encontrar en Londres: el Poss Lewisham Community Development Partnership.
- Bancos de tiempo institucionales: los créditos se establecen entre la organización y los particulares, pero al estar el banco instalado dentro de un centro de trabajo solo se permite inscribirse en el mismo a los trabajadores, los estudiantes y demás personal del propio centro. Las actividades que se intercambian tienen relación con las necesidades de la organización o, también, con las necesidades particulares de sus miembros. A su vez, fomenta la construcción de redes sociales y profesionales. Aquí el agente del tiempo tiene mayor responsabilidad, pues debe supervisar que la organización no aproveche la estructura del banco de tiempo para obtener recursos de sus trabajadores. Un buen ejemplo de este modelo es el banco del «tiempo y talento» de la Escuela de Enfermeras y Matronas de Florence Nightingale, en Londres.

- Modelo de organización a persona: aquí el banco de tiempo origina sus propios créditos, que sirven para recompensar a los usuarios que participen más activamente en las actividades comunitarias. Los créditos también se pueden cambiar por recompensas materiales, como viajes o herramientas para llevar a cabo tareas. Mediante folletos y panfletos se anuncian dichas recompensas para incentivar la participación de los usuarios. Uno de los principales escollos de este modelo, no obstante, es que los usuarios acaben desarrollando valor monetario hacia el crédito al compararlo con las recompensas materiales. Un ejemplo de este modelo es el Valley Kids, que está especializado en trabajar con jóvenes, a los que permiten obtener créditos cuando participan en actividades de mejora de la comunidad a través del club Dar y Recibir.
- Modelo de centro de tiempo: aquí los créditos también se generan desde un banco, pero están enfocados en los problemas de infrautilización de las capacidades de la comunidad, asegurando una mayor participación de los ciudadanos en la misma. El centro también introduce un sistema financiero dual mediante el cual se puede pagar el crédito en tiempo o en dinero. Un ejemplo de este modelo es el Blaengarw Workmen's Hall, que desarrolla un gran abanico de actividades semanales y puntuales que son retribuidas por créditos de tiempo.

El impacto de un banco de tiempo en tu barrio

Los primeros bancos de tiempo españoles datan de 1993 y fueron promovidos por grupos alternativos solidarios; actualmente ya hay miles de usuarios en los más de 290 (a fecha de 2012) bancos de tiempo que existen en casi todas las grandes ciudades, sobre todo gracias al respaldo de los Ayuntamientos. Su filosofía consiste en convertir dinero en tiempo, pero también en integrar a la comunidad, promoviendo la igualdad entre sus usuarios. Un banco de tiempo no es un sistema de beneficencia, sino una transacción igualitaria y fundamentalmente social de conocimientos y habilidades que se erige como alternativa a las dinámicas individualistas donde el consumo y el egoísmo son los ejes centrales. Un banco de tiempo, por tanto, también es un centro social de cohesión de los miembros de una comunidad, donde también se puede hacer amigos.

Para calcular la influencia que puede ejercer un banco de tiempo en una zona poblada concreta se usan instrumentos como el índice de sentimiento de pertenencia a la comunidad (SCI, por sus siglas en inglés), basado en el modelo de McMillan y Charvis (1986), que es la escala más utilizada y más

ampliamente validada en esta clase de estudios. Según estos investigadores, el sentido psicológico de comunidad es «un sentimiento de pertenencia que los miembros poseen, un sentimiento de que los miembros son importantes para los demás y para el grupo, y una fe compartida en donde las necesidades de los miembros serán atendidas a través del compromiso de estar juntos». La gente necesita relacionarse con su entorno y los bancos de tiempo facilitan esa necesidad.

Las tareas que se suelen ofertar con mayor frecuencia en los bancos de tiempo son las relacionadas con el cuidado y acompañamiento de niños y ancianos, cocinar, hacer la compra, pequeñas reparaciones domésticas, clases particulares, práctica de idiomas o asesoría jurídica. Como muchos de los usuarios de estos bancos que rozan la verosimilitud también son personas que rozan la verosimilitud en muchos aspectos, también ofrecen y demandan servicios poco convencionales, como ellos, como pueden ser clases de danza del vientre, risoterapia o gastronomía internacional.

En Barcelona, la Asociación Salud y Familia, junto al Ayuntamiento, coordinan el proyecto piloto que se inició en 1998 en el barrio de Guinardó. Actualmente ya existen varios bancos en la ciudad. El Banco del Tiempo Horta Guinardó, del Casc Antic, del Bon Pastor, de Gracià, del Raval, Red Banco del Tiempo Online. Y en las afueras, el Banco del Tiempo de Cornellá de Llobregat, el Banco del Tiempo Sant Esteve de Sesrovires (Barcelona), el Banco del Tiempo de la Residencia Torres Falguera (Tarrassa) y el Banco del Tiempo de Les Escodines (Manresa). En el resto de España ya están en funcionamiento bancos en Madrid, Alicante, Pamplona, la Universidad de Sevilla o Chipiona (Cádiz), y se esperan nuevas aperturas en muchas otras ciudades.

La mayoría de los usuarios siguen siendo mujeres, aunque cada vez se inscriben más hombres. En barrios con alta tasa de inmigración, los intercambios, sobre todo basados en idiomas y conocimientos sobre la ciudad y la cultura autóctonas, mejoran ostensiblemente la integración social de los extranjeros.

Los bancos de tiempo, además, pueden nacer de cualquier iniciativa. Existen grupos alternativos que ya los construyen. Pero incluso hay casos de particulares. Nicolás García, de 18 años, estudiante de Periodismo, puso en funcionamiento un banco de tiempo en su barrio de El Batán, de Madrid.

La filosofía de los bancos de tiempo pudiera parecer un poco inocente en los tiempos que corren. Sin duda existen riesgos, aprovechados, fraudes, ineptos. Tras ver el Jackson Pollock en el que se han convertido las paredes de tu dormitorio, uno quizá empieza a pensar que prefiere pagar a un profesional para que le pinte la casa antes que al informal cliente de un banco de tiempo que te asignaron para pintarte las paredes de tu habitación solo para obtener clases gratuitas de yoga. Todo vale el tiempo que se tarda en hacerlo, sí, pero

unos pueden tardar más o menos, incluso tardar más deliberadamente porque no les apetece ser altruistas.

Pero las dificultades inherentes a cualquier organización social, al parecer, no suelen darse con frecuencia en los bancos de tiempo. En general se respira un aire de concordia, tal vez ingenua, pero también es ingenuo imaginar que alguien no pueda levantarse de una terraza de verano sin pagar su consumición, pero, ya sea por inercia o por un hábito social muy arraigado, la mayoría de los clientes abonan la consumición y los llamados *sinpas* («sin-pagar») son casi anecdóticos. Las oenegés funcionan, la gente dona sangre aunque no exista de por medio una transacción económica, innumerables internautas se han dedicado a *ripear* prácticamente todas las películas que conocemos para compartirlas con el resto del mundo a través de redes p2p. Los bancos de tiempo, pues, no requieren escenarios sociales ideales, ni es necesario convertirse en un iluso para tener fe en ellos. En contra de lo que pudiera pensarse, los bancos de tiempo no están organizados bajo ideales utópicos. Para administrar sistemáticamente el tiempo que dan y reciben (tal como lo haría un banco de verdad) emplean herramientas informáticas como el *software* Cyclos, que ya cuenta con versión española, que se emplea para poner en funcionamiento proyectos de economía social en países del tercer mundo por parte de la fundación holandesa Strohalm. Existen manuales exhaustivos para usuarios de bancos de tiempo, como el del Time Bank USA, escrito por Stephanie Rearick. Incluso poseen su propia norma certificadora de calidad ISO 9000, que supervisa y optimiza todos los procesos internos de funcionamiento y que permite cumplir con los compromisos con sus usuarios.

Lo que espero es que nunca veamos a operadores de Bolsa en Wall Street haciendo gestos frenéticos de sordomudo, comprando y vendiendo partidas de tiempo. Aunque, quién sabe, quizá pronto aparezca el índice Time Nasdaq o el Dow Jones Hour, y entonces también deberemos aprender a pensar en términos temporales y no económicos, con las mismas dificultades iniciales del que se instala en otro país y debe empezar a operar con divisas extranjeras: cambiando tu esquema mental e interiorizando que X euros equivalen a X^2 horas de tu vida y que al mirar la esfera de tu reloj en realidad estás mirando algo así como tu patrimonio más valioso. El tiempo.

Después de esto hasta apetece ser mejor persona.



Lugares subterráneos

El sótano de las golondrinas • Cuevas y túneles • El agujero más profundo • Sala de Sarawak, la cámara subterránea más grande del mundo • Lago Baikal, albergando un cuarto de las reservas mundiales de agua dulce • Coober Pedy, el pueblo subterráneo • Granjas subterráneas • Alcantarillas, el mundo subterráneo que no te gustaría conocer • El tesoro demasiado profundo de la isla del Roble • El hormiguero de China, y de otras nacionalidades

Cuando era pequeño tenía dos obsesiones en relación con viajar y correr aventuras, además de la típica de dar la vuelta al mundo como Phileas Fogg.

Una de ellas consistía en surcar el cielo y, en lo posible, el espacio exterior con una nave construida con mis propias manos. Esta idea un tanto descabellada la tomé prestada de la película *Exploradores*, del director Joe Dante. En ella, tres adolescentes construían una nave espacial con piezas de despojo, una nave que les permite viajar a las estrellas y contactar con formas de vida inteligente. Un verano, pues, me encerré en el pequeño taller de mi abuelo y me puse manos a la obra. En un folio en blanco dibujé el diseño de una especie de carricoche construido con el armazón de una nevera vieja, reforzado con tablas de madera, alambres, clavos, tornillos, arandelas y cuerdas. Para su locomoción emplearía cuatro neumáticos sacados de algún desguace. Lo que no tenía muy claro era en qué consistiría el sistema de propulsión para emprender el vuelo. En principio me bastaba con el desafío de que el chirriante vehículo lograra rodar. Quizá, con el tiempo, incluso podría instalarse un motor de dos tiempos o algo así para que mi estrafalario vehículo recorriera las calles del barrio. Y en un futuro ya volaría de alguna forma, quizá usando una ristra de globos llenos de helio, tal como hace el protagonista de la película *Up*, de Pixar. Como imaginaréis, mi proyecto se quedó en un montón de fantasías.

Mi otra obsesión consistía en explorar las entrañas de la Tierra, en excavar túneles, recorrer galerías cual espeleólogo, construirme alguna guarida bien profunda, oculta de todos y preparada para sobrevivir a alguna clase de catástrofe nuclear. O tal vez cavarme una pequeña vivienda, como la de los hobbits. Una casa para agorafóbicos, una guarida donde guardar mis cosas más íntimas, todos esos tesoros que, inspirado por un vago síndrome de Diógenes, me resistía a tirar a la basura o a vender por eBay. Como el pirata que se entierra con su tesoro. O quizá pretendía encontrar nuevos mundos, subterráneos, de temperaturas uterinas, como los descritos por Julio Verne o por Albert Sánchez Piñol en *Pandora en el Congo.*

En cualquier caso, mi quijotesca empresa consistente en perderme en las catacumbas de la Tierra no dio sus frutos. Primero lo intenté en el parque que quedaba junto a mi colegio y donde mis amigos y yo nos reuníamos para jugar a las canicas. Valiéndome solo de mis manos y de una moneda de 25 pesetas, que usaba para abrir una brecha en las superficies más duras de aquel descampado de tierra seca, apenas logré cavar un hoyo capaz de alojar una sandía. Mi intención era seguir y seguir hasta que yo mismo cupiese dentro del agujero, y desde allí empezar a cavar galerías hasta crear una red subterránea de habitáculos bajo el parque, como si me hubiera empeñado en hacer la versión *biggest* de un nido de hormigas. Pero, como he dicho, me quedé en ese pequeño hoyo para sandías. No porque me hubiera rendido, sino por la reprimenda de un anciano que solía acudir al parque para dar de comer

a las palomas y cuyos alaridos encolerizados y su amenaza de llamar a la policía me anudó la garganta hasta casi impedirme respirar.

Tiempo más tarde, traté de repetir el empeño en la arena de la playa, pertrechado con un equipo de excavación mucho más sofisticado, a saber: uno de esos kits de playa que venden en las tiendas de la costa compuesto por un cubo, una pala y un rastrillo envueltos en una bolsa con forma de redecilla.

Ayudado con un amigo al que embauqué para que se convirtiera en mi obrero mientras yo ejercía funciones de capataz, jefe de obras y jefe en general, finalmente llegamos a alcanzar una profundidad suficiente como para que nuestros cuerpos entrasen y nuestras cabezas apenas asomaran por la superficie. Fue un proyecto de ingeniería que se alargó casi todo el día y que tuvo que superar no pocas dificultades, como el hecho de que, en los primeros metros, las paredes de arena tendían a desmoronarse, llenando de nuevo el agujero. Pero descubrí que echando cubos de agua de mar conseguía que la arena se convirtiera en una suerte de barro compacto que se mantuvo en su lugar durante el tiempo que duró el proyecto. El agujero, sin embargo, tuvo que ser abandonado cuando llegamos a cierta profundidad y descubrimos un hecho que ni se nos había pasado por la cabeza: que bajo la arena de la playa también está el mar. Así pues, seguir cavando solo hubiera servido para construirnos una piscina. Una piscina muy poco atractiva, porque también descubrimos que en el agua que quedaba bajo la arena nadaban unos gusanos finos y alargados, como lombrices. Ignoro si el hallazgo de este tipo de fauna es habitual cuando cavas en la arena de la playa porque, como comprenderéis, jamás volví a intentarlo y mi kit de cubo, pala y rastrillo quedó olvidado para siempre en algún armario.

El sótano de las golondrinas

El ser humano, en su intento de descender bajo la tierra, no ha llegado demasiado lejos. Por supuesto, debo obviar ***Viaje al centro de la Tierra***, de Julio Verne. «Desciende por el cráter del Snæfellsjökull cuando la sombra de Scartaris lo acaricie, antes de las calendas de julio, viajero audaz, y llegarás al centro de la Tierra», dice Verne. Lo cierto es que si os asomáis al Snæfellsjökull no distinguiréis más que el fondo del volcán, poco más.

Sin embargo, bajo nuestros pies hay más vida que sobre la superficie del mundo. Algunos científicos estiman que podrían existir hasta 100 billones de toneladas de bacterias viviendo bajo nosotros, en lo que se conoce con el pomposo nombre de ecosistemas microbianos litoautótrofos subterráneos. Así que, a pesar de que Thomas Gold, de la Universidad de Cornell, calculó que si todas las bacterias del interior de la Tierra se colocaran en la superficie, se cubriría el planeta hasta una altura de 15 metros, apenas sabemos con certeza lo que hay allí abajo.

Por ejemplo, el abismo natural más profundo jamás encontrado, descubierto en 1966 en una enorme planicie de piedra caliza, es una cueva de la selva de San Luis Potosí, en México, con casi 400 metros de profundidad y 60 metros en sus partes más angostas. Es un pozo inmenso, casi vertical: en él cabría perfectamente el Empire State Building. Y también permite a una persona realizar un salto base sin paracaídas: en 12 segundos llegará al fondo sin peligro de chocar con las paredes.

El llamado «sótano de las golondrinas», conocido así porque los vencejos, para abandonar el fondo de la cueva, vuelan en espiral, originando un espectáculo que corta el aliento, y al atardecer se lanzan por turnos en picado para regresar a la altura de sus nidos, puede ser muy espectacular, pero no es precisamente profundo.

Cuevas y túneles

Otra cosa es que busquéis la cueva más profunda. Este gigantesco laberinto de galerías horadado en la roca caliza durante milenios se encuentra en Krubera-Voronia, en la región de Abjasia (Georgia), que está situada en el Cáucaso occidental. Este mundo subterráneo tiene, según se estima, más de 2700 metros de profundidad, pero algunos tramos son tan estrechos que los

espeleólogos tuvieron que volarlos para poder seguir adelante (a fecha de 2012, la profundidad máxima alcanzada por estos topos humanos fue de 2191 metros). Otros tramos de la cueva están inundados de agua y superarlos requiere equipos de buceo. Descender por esta cueva, pues, precisó de técnicas de montañismo parecidas a las empleadas para coronar las cimas de las montañas más altas, como la de fijar campamentos base en diferentes niveles. Todavía hoy se ignora si se ha llegado al fondo de esta sima georgiana.

De todas las simas exploradas del mundo, la segunda más profunda está en Austria y tiene 1632 metros: la cueva de Lamprechtsofen. A continuación, con 1626, está la sima Mirolda, en Francia. En España está la cuarta cueva más profunda del planeta, concretamente en los Picos de Europa: la Torca del Cerro (1589 metros); además es de las pocas que dispone de dos rutas de más de 1000 metros de profundidad.

Enfrentándose a rocas volcánicas, granito, desmoronamientos del terreno y demás defensas naturales de los intestinos de la Tierra, los seres humanos han logrado horadar túneles de longitud nada despreciable. En Selkan, Japón, se halla el más extenso del mundo. Es un túnel ferroviario que une las islas niponas de Honshu y Hokkaido y que tiene 53 850 metros. De ellos, 23 kilómetros transcurren a 100 metros de profundidad bajo el lecho marino. Fue construido entre 1972 y 1983, y durante las obras 66 trabajadores perdieron la vida accidentalmente.

El segundo túnel más largo es el Eurotúnel, que une Francia y el Reino Unido cruzando el canal de la Mancha: 49 940 metros. El tercero de la lista de nuevo os llevará a Japón, a Daishimizu, que con sus 22 230 metros constituye uno de los primeros túneles ferroviarios japoneses, abierto en 1982.

Uno de los túneles más largos que a la vez son más antiguos es el del Simplon, entre Suiza e Italia, que también es un túnel ferroviario (el primero realizado con martillo neumático), que se inauguró en 1906. En su construcción se invirtieron 13 años, un récord para la época.

Y si queréis transitar el túnel más largo que no sea ferroviario, entonces os tendréis que desplazar a San Gotardo, Suiza, donde existe el túnel de carretera más largo (16 322 metros), que comunica Göschenen (Suiza) con Airolo (Italia). Fue inaugurado en 1985 y durante su construcción perecieron por accidente 19 trabajadores.

EL AGUJERO MÁS PROFUNDO

El lugar más profundo de la Tierra es el abismo Challenger, situado en el

fondo de la fosa de las Marianas, en el Pacífico, y su profundidad es de un poco más de 11 kilómetros, es decir, que allí abajo cabría el Everest holgadamente, y el Everest equivale a un edificio con 2 369 plantas. La única persona que ha descendido hasta aquí en solitario ha sido el director de películas como *Avatar* o *Titanic*, James Cameron, que logró este hito en marzo de 2012 a bordo de un minisubmarino equipado con la última tecnología. El cineasta ha registrado su expedición, respaldada por National Geographic, a fin de que todos podamos experimentar algo parecido a lo que él sintió: que estaba en un mundo alienígena, lejos de todo, sintiéndose un poco como Neil Armstrong, el primer ser humano que pisó la Luna. Y no es para menos, aquí abajo la presión es 100 000 veces superior a la del nivel del mar, es decir, que si pusiéramos un cazo de agua al fuego, esta no herviría al llegar a los 100 grados, sino al alcanzar los 530 grados (por el contrario, en la cima del Mont Blanc el agua hierve a 84,4 grados, y en la cima del Everest, a 70 grados: cada 300 metros, el punto de ebullición del agua se reduce en un grado).

Pero un agujero verdaderamente profundo debe ser artificial. El agujero más profundo que se haya perforado nunca tiene 13 kilómetros y está en Rusia, en la península de Kola. Es un hoyo excavado en 1962 como proyecto científico cuyo objetivo era el de alcanzar una capa muy profunda de la Tierra. Una excavación que reveló no pocos hechos insólitos, como que el agua, a esta profundidad, permanece en estado líquido, o que la temperatura se incrementa con la profundidad en una proporción mayor de lo que se creía.

Si uno lo piensa con detenimiento, 13 kilómetros de profundidad es una distancia descomunal. Pero aún faltaría mucho para llegar al centro de la Tierra, que se encuentra a 3000 kilómetros de profundidad. Si nos lanzáramos por un agujero vertical en caída libre, imaginad lo que tardaríamos en llegar al centro. La caída libre más larga de un ser humano, por ejemplo, la protagonizó un piloto estadounidense, Joseph Kittinger, desde una altura de 31 kilómetros, que había alcanzado previamente con un globo aerostático. El salto fue realizado siguiendo el Proyecto Excelsior. Lanzándose desde el Excelsior III, Kittinger se precipitó durante 4 minutos y 26 segundos a una velocidad máxima de 988,3 kilómetros por hora. No abrió el paracaídas hasta llegar a los 5500 metros de altitud. Llegó sano y salvo a tierra, aunque con una mano inflamada hasta alcanzar casi el doble de su tamaño: una fisura en su guante le había provocado una rápida despresurización. Esta hazaña se produjo el 16 de agosto de 1960 y, como a esa altura ya se considera que uno está en la frontera con el espacio exterior, Kittinger se convirtió así en el primer hombre del espacio. «Es un silencio terrorífico, explicó Kittinger. La Tierra, el cielo y el globo dan vueltas a mi alrededor, como si yo fuera el centro del universo.» No fue hasta 2012 cuando la marca de Kittinger fue superada por el mediático salto del austriaco Felix Baumgartner (pasando de

31 a 39 km); sin embargo, los avances tecnológicos de estos últimos cuarenta años hacen que el salto de Kittinger sea mucho más meritorio.

Pero en el fondo, Kittinger (o Baumgartner) cubrió una distancia irrisoria en comparación con la que todavía nos queda para llegar al centro de la Tierra. En ese sentido, el interior de nuestro planeta es tan inhóspito como el espacio exterior. Bill Bryson señala en su *Breve historia de casi todo* que, de dejarnos caer por un pozo que llegara hasta el centro de la Tierra, en 45 minutos de caída libre llegaríamos al fondo.

Entonces, si apenas conocemos nada de allí abajo, ¿por qué no podría existir el infierno, o un lugar como el que describe Julio Verne, repleto de mastodontes, ictiosaurios y plesiosaurios? Los geólogos tienen conocimiento de las capas más internas de la Tierra mediante estudios indirectos, por ejemplo, calentando rocas hasta convertirlas en estofado de piedras. Porque bajo nuestros pies sí que existe un infierno, y es mucho más apasionante y exótico que el judeocristiano: el núcleo del planeta, a 3000 kilómetros de profundidad, es tan caliente como el Sol y gira como una peonza.

SALA DE SARAWAK, LA CÁMARA SUBTERRÁNEA MÁS GRANDE DEL MUNDO

Pero si lo que os apetece es ir un poco más adentro del mundo para descubrir otro tipo de flora y fauna más exótica (y menos mortífera), entonces os recomiendo la cámara subterránea más grande del planeta.

Para ello deberéis viajar a la isla de Borneo, en el sureste asiático, una isla gigantesca, la tercera mayor del mundo (tan grande como la península ibérica), habitada por 17,7 millones de personas; 2,2 millones de ellos son indígenas dayakos. Sin embargo, la mayoría del territorio de Borneo está compuesto de una selva virgen prácticamente inexplorada, un mundo perdido en el océano Índico que, entre otras maravillas, alberga el segundo bosque tropical más extenso de la Tierra, después del Amazonas. Un húmedo bosque con superávit de especies animales: 3500 (muchas de ellas aún sin identificar) y otras tantas descubiertas hace muy poco. Por ejemplo, el pez gato, de dientes protuberantes y un vientre adhesivo que le permite pegarse a las rocas. O una rana arbórea de ojos verdes. O un pez miniatura, que se ha convertido en el segundo vertebrado más pequeño del mundo (mide menos de un centímetro de largo, así que es casi invisible a la vista). O el gato rojo de Borneo (que es rojo, claro). También hay superávit de especies vegetales: existe, por ejemplo, una zona de 6,5 hectáreas que contiene más de 700 especies de árboles, cuando en un área forestal parecida situada en el norte de

Europa solo se hallarían unas 50 especies. Además, únicamente uno de estos árboles, un dipterocarpo, puede ser el rascacielos de lujo de 1000 especies de insectos diferentes. Como veis, mucha más diversidad racial que en un anuncio de Benetton. Y es que el 6 por ciento de toda la flora y fauna del planeta está aquí. Un vergel inimaginable en el que el ser humano es considerado un intruso, aunque entre sus altas montañas y caudalosos ríos pueden encontrarse pequeñas tribus que existen al margen de la civilización. La versión boscosa del epicentro triangular de las Bermudas.

En el centro de la isla, en la ciudad de Miri, se encuentra el Parque Nacional de Gunung Mulu. Como la mayoría de los lugares especiales de Borneo, su acceso es prácticamente imposible. De modo que la opción más práctica es viajar hasta el parque en avioneta. Una de esas avionetas destartaladas y ruidosas que, a su paso sobre el bosque, origina la desbandada de miles de aves quizá aún desconocidas por la ciencia.

El promontorio más llamativo del parque es un pináculo de arenisca de 2337 metros de altura, que asoma entre la fronda como un faro emergiendo de un océano verde. Bajo esta mole se halla el objetivo de nuestro viaje: la Sala de Sarawak.

Imaginaos la versión subterránea de un laberinto tan inmenso que sería la envidia del Minotauro, un dédalo de cavernas y grutas de unos 295 kilómetros, la mayoría de ellas inexploradas por el hombre. Aunque está densamente poblada de una vida ciega, que aletea, se alimenta de sangre y emplea la misma tecnología de los submarinos para guiarse por la oscuridad: murciélagos. Millones de ellos. Una pesadilla para los más sensibles. El lugar predilecto de Batman para instalar su batcueva.

Pero aún debemos ir un poco más abajo. Deberéis seguir el cauce del río que se adentra entre las profundidades de la cueva, un largo pasaje de 230 metros de altura que, en determinados segmentos, os obligará a sumergiros en el agua o a hacer de funambulistas por cornisas no aptas para los que tienen vértigo. Pero el tortuoso viaje vale la pena. Porque en el subsuelo de este laberinto, del que no podríais salir nunca aunque estuvierais provistos del hilo de Ariadna, es donde se encuentra la cámara subterránea conocida como «la cueva de la buena suerte», la Sala de Sarawak, la más grande de la que se tiene constancia en todo el mundo. Y es que allí dentro podrían caber holgadamente 10 aviones Jumbo en línea. Las dimensiones de este mundo bajo tierra son apabullantes: 700 metros de longitud, 400 metros de anchura y unos 70 metros de altura. El mayor espacio cerrado conocido. Lo suficientemente grande como para diluir la sensación de claustrofobia que podría provocar el recordar que estamos atrapados en las entrañas de la Tierra.

Fue descubierta hace relativamente poco: en enero de 1981. Quién sabe lo que se les habría perdido allá abajo a Andy Eavis, Dave Checkley y Tony Blanco, los tres espeleólogos ingleses que dieron con ella. Pero la cuestión es

que enseguida supieron que se encontraban ante algo realmente gigantesco cuando encendieron potentes lámparas en un extremo de la cámara y comprobaron que la luz no llegaba hasta la otra pared, devorada por la densa oscuridad. La historia de este fabuloso descubrimiento fue descrita en 1985 en el libro *Mundo subterráneo,* de Donald Jackson.

Si en algún lugar pudiera existir de verdad la ciudad de ficción ideada por Italo Calvino, Isaura, en su novela *La ciudad invisible*, probablemente ese lugar sería Sarawak. Isaura (situada en algún lugar de Asia según la novela) no tenía superpoblación de murciélagos, pero sí que estaba provista de mil pozos que sus habitantes excavaban verticalmente en busca de agua. Una ciudad donde existen dos religiones. Los que creen que los dioses habitan en las profundidades del lago subterráneo sobre el que se edificó la ciudad, y los que creen que los dioses habitan en los cubos que ascienden colgados de la cuerda nada más emerger del brocal de los pozos, y también en las poleas, en las palancas de las bombas, en los caños verticales, en los sifones y demás. En Sarawak, los dioses probablemente habitarían en el interior de los chillones murciélagos que vuelan por doquier.

Después de Sarawak, las siguientes cámaras subterráneas por orden descendente de tamaño se hallan muy cerca de nosotros. La segunda más grande del mundo está en Cantabria-Vizcaya, la llamada Sala Gev, en la Torca del Carlista, en la que cabrían sin problemas de espacio las catedrales de Burgos y de Santiago juntas. La tercera en tamaño es la Sala de la Verna, en el Sistema de la Piedra de San Martín, en Sainte-Engrâce, Francia, muy cerca de la frontera con España. Está a 700 metros de profundidad y tiene 190 metros de altura y 250 metros de anchura. Es tan grande que por su interior han volado en globo aerostático (proyecto desarrollado por una escuela politécnica francesa) y también han construido una presa hidroeléctrica para sacar partido del caudal de una cascada, que proporciona energía a una población de 20 000 personas. En ella podrían alojarse seis catedrales de Notre Dame.

LAGO BAIKAL, ALBERGANDO UN CUARTO DE LAS RESERVAS MUNDIALES DE AGUA DULCE

Si buscáis una alternativa húmeda a Sarawak, entonces ese lugar es el lago Baikal, situado al sur de la Siberia rusa. Su origen tiene que ver con el choque de grandes titanes. O en otras palabras: el lago surgió fruto de la terrible colisión de las placas tectónicas de la India y Asia hace millones de años. A lo largo de 35 millones de años se fue abriendo progresivamente esta grieta que

desde el espacio parece una cicatriz en la piel de la Tierra. Ahora es un lago rodeado de montañas y contiene 22 islas pequeñas, la mayor de las cuales, Oljón, tiene 72 kilómetros de largo.

Es un lago tan grande (31 494 kilómetros cuadrados de superficie: 650 kilómetros de largo y entre 29 y 80 de ancho) y tan profundo (1637 metros, aunque si se extrajeran todos los sedimentos llegaría a los nueve kilómetros) que contiene el 20 por ciento de las aguas continentales no heladas, esto es, simplificando, del agua dulce del planeta. Sí, habéis leído bien. Un solo lago alberga casi un cuarto de las reservas mundiales de agua dulce. Si se extendiera uniformemente toda esta agua sobre la superficie del planeta, este quedaría cubierto por 20 centímetros de agua. Si sus afluentes dejaran de aportar agua, el lago tardaría más de 400 años en vaciarse completamente. Si este lago se vaciara por completo, se tardaría aproximadamente un año en volver a llenarlo uniendo todos los ríos del planeta, incluyendo el Nilo y el Amazonas. De hecho, se ha estimado que si toda la población mundial solo bebiera agua de este lago, podría vivir 40 años sin ningún problema de escasez. Y no haría falta procesarla demasiado, pues el agua es tan transparente y posee tanta calidad que se considera potable gracias a la concienzuda limpieza que efectúan los microorganismos que habitan en ella (incluso se estudia el uso de algunos de estos microorganismos para limpiar los vertidos de petróleo en otras aguas). Si os asomáis al Baikal, podréis contemplar a través del agua cristalina casi 50 metros de profundidad. Un abismo que sin duda os devolverá la mirada.

El lago Baikal también es el lago más antiguo que se conoce. Su edad alcanza los 25 millones de años. Durante siglos fue un lugar considerado santo por los asiáticos, y aún sobreviven alrededor del lago las tallas y partes de los edificios rituales de las tribus que peregrinaban al Baikal para investirse de su energía. Todavía hoy se usan sus aguas, ricas en oxígeno y con escasa presencia de sales minerales, para algunos tratamientos médicos.

A pesar de que las condiciones climáticas son un tanto extremas (en invierno se alcanzan hasta 45 grados bajo cero), el lago Baikal también es un paraíso para la fauna y la flora. Aparte de las especies endémicas, como la foca y el esturión del Baikal, el pez *golomjanka* y el cangrejo *epishura* (un animal diminuto cuyo papel resulta fundamental en la cadena alimentaria, pues filtra el agua a través de su organismo), podréis deleitaros con una biodiversidad extraordinaria: 1600 géneros de animales y 800 vegetales catalogados hasta el momento. No es extraño, pues, que la raíz etimológica de la palabra Baikal, procedente de la lengua tártara, signifique «lago rico»: *bai*, «rico»; *kul*, «lago». Por ello también se conoce al Baikal como «La Galápagos rusa»; también «El ojo azul de Siberia» y «La perla de Asia». Por cierto, el trabajo de limpieza del *epishura*, que apenas tiene uno o dos milímetros de longitud, es gigantesco por lo reducido de su tamaño. Pero resulta muy

efectivo, porque hay muchos de ellos trabajando simultáneamente: hasta tres millones en un metro cuadrado de superficie lacustre. Así cualquiera. Aunque todo este ejército de hormigas marinas expertas en limpieza estuvo en peligro hasta 1976, cuando las aguas residuales de la fábrica de celulosa del Baikal se vertían directamente en el lago, originando una mortandad masiva en esta y otras especies endémicas.

En el fondo del lago hay una pirámide de acero inoxidable con el escudo de Rusia. Un símbolo de la primera misión que consiguió llegar hasta el fondo el 29 de julio de 2008, la de los batiscafos rusos Mir-1 y Mir-2.

El lago Baikal estuvo de moda no hace mucho gracias al fenómeno que se produjo en su superficie y que fue observado por primera vez por astronautas de la Estación Espacial Internacional (ISS). Sobre el agua helada detectaron una marca circular de 4,5 kilómetros de diámetro. Similar al círculo de humedad que deja un vaso sobre la mesa, pero de tamaño descomunal. En principio se ignoró cuál podría ser su naturaleza y muchos amantes de lo paranormal se lanzaron a conjeturar que quizá se trataba del vestigio del aterrizaje de un ovni, siguiendo la misma lógica de los círculos de las cosechas. La comunidad científica, sin embargo, cree que este círculo oscuro podría estar formado por la convección del agua: el agua más cálida y menos densa asciende a la superficie, donde se congela de nuevo formando una fina capa de hielo. Otra hipótesis apunta a emisiones de metano, que provocaron la ascensión de una masa de agua caliente en forma de remolino. Al tocar el agua caliente la superficie inferior de la parte helada, fundió el hielo en forma de anillo: algo así como un tatuaje térmico. El mismo fenómeno que sucede en el triángulo de las Bermudas y que provoca el literal engullimiento de los barcos. Si por el Baikal navegara algún barco cerca de estas emisiones, naufragaría también en pocos minutos succionado por una poderosa turbulencia.

Si os apetece asomaros a este lago de proporciones míticas os recomiendo que lo hagáis durante el viaje en el tren Transiberiano, que lo bordea completamente atravesando 200 puentes y 33 túneles. No hay mejor experiencia que bajar del tren en alguna de las estaciones y comprar un poco de pez omul ahumado, que se comercializa en todos los mercados alrededor del lago.

El Baikal sirve como límite para dos provincias rusas: óblast de Irkutsk (orilla suroriental) y la república de Buriatia (orilla noroeste). La parte del sureste, sin embargo, es la más turística; y la nororiental está prácticamente abandonada. Y no tengáis prisa por ir. A diferencia de otros lagos, que suelen tener una vida media de 15 000 años, el Baikal no hace más que aumentar su tamaño a una velocidad media de dos centímetros al año. Lo cual produce no pocos terremotos en la región. No obstante, es posible que el calentamiento global del planeta acabe convirtiendo al Baikal en un lugar mucho menos

interesante. En un artículo del número 58 de la revista *BioScience* escrito por Marianne V. Moore, del Wellesley College, se señalaba que el clima del lago se ha vuelto más suave. Ahora el lago permanece congelado menos tiempo en invierno. Ello puede dañar el ecosistema del lugar, sobre todo en lo que concierne a la foca nerpa, una foca endémica que, además, es la única foca de agua dulce del mundo. Al parecer, la foca solo se aparea y da a la luz sobre el hielo, y al existir este durante menos tiempo provoca que su natalidad descienda alarmantemente. Sin contar la caza furtiva y masiva de estas focas, que constituyen una de las más sólidas bases para la economía de la región.

Hay otros lagos más grandes que el Baikal, pero el mayor de ellos resulta un poco inaccesible, a no ser que seamos como los protagonistas de *Los inmortales* o más longevos que Mahoma, pues se halla nada menos que a 1355 millones de kilómetros de distancia. Es decir, en la otra punta del sistema solar. Concretamente en Titán, una de las lunas de Saturno. Fue descubierto en 2007 por la sonda espacial Huygens, de la nave Cassini-Huygens, y fue bautizado como Kraken Mare (el kraken es un monstruo de la mitologia escandinava). Su superficie estimada es de 388 500 kilómetros cuadrados. Es decir, que su tamaño supera al del mar Caspio, el mayor lago terrestre, que tiene 370 400 kilómetros cuadrados.

Coober Pedy, el pueblo subterráneo

Como ya hemos visto, Australia, esa isla gigantesca medio vacía y medio desconocida, está básicamente compuesta de desierto, calor y muchos bichos dispuestos a matarte. Sin embargo, esa primera impresión podría cambiar si echamos un vistazo a sus entrañas, concretamente a un pueblecito llamado Coober Pedy, a 850 kilómetros al norte de Adelaida o a 690 kilómetros al sur de Alice Springs, que a simple vista parece un asentamiento minero como otro cualquiera.

Mucho polvo rojizo, mucho calor, la nada más absoluta hasta donde alcanza la vista. El único árbol a la vista, de hecho, fue soldado a partir de chatarra de hierro. Quizá llame la atención el campo de golf sin césped, pura tierra seca, que solo se usa por la noche a fin de evitar las tórridas temperaturas y donde se juega con pelotas incandescentes para poder localizarlas en la oscuridad. Todo un espectáculo. Pero lo cierto es que lo más interesante del pueblo no está en su superficie, sino bajo la tierra.

Debido a las duras condiciones climáticas de Australia (imaginaos los 48 ºC del verano), los trabajadores de esta mina de ópalo han optado por un sistema radical a la hora de asentarse con su familia: vivir bajo tierra. De esta

forma, todas y cada una de las residencias de los habitantes de Coober Pedy, incluidas las iglesias, los hoteles, los restaurantes, los comercios o las galerías de arte, están en el subsuelo, lejos de los ardientes rayos del sol. Algo así como aquellos habitáculos que la familia Skywalker tenía en el planeta Tatooine, en la película *La guerra de las galaxias*. No en vano, Coober Pedy es un anglicismo del nombre indígena Kupa Piti, que significa «hombre blanco en un agujero».

La mitad de los habitantes de Coober Pedy, gran parte de ellos aborígenes, viven en casas excavadas bajo tierra, llamadas *dugouts* por los aborígenes. Lo hacen desde el momento en que se halló aquí un ópalo gigantesco, en 1915, atraídos por una especie de «fiebre del ópalo» (una de las piedras semipreciosas más valoradas del mundo) parecida a la «fiebre del oro» acaecida en la California de 1849; llegaron hasta estas remotas tierras inmigrantes de todos los puntos del planeta, pero sobre todo de procedencia eslava, como yugoslavos, sobre todo serbios, que fueron los primeros en vivir bajo tierra aprovechando los túneles que excavaban para encontrar sobre todo el ópalo. Una técnica que habían heredado de unos soldados australianos veteranos de la Primera Guerra Mundial, expertos en trincheras, que en 1918 se refugiaron de esta forma del calor a fin de buscar ópalos. Los serbios también fueron los responsables de construir la primera iglesia ortodoxa serbia subterránea con paredes de tierra compacta. Sería solo la primera de muchas iglesias subterráneas que construirían los mineros, que practicaban religiones diferentes. Este detalle multicultural también se puede apreciar en el acento australiano de sus habitantes: muy pocos lo poseen.

Desde entonces, como topos humanoides procedentes de hasta 45 nacionalidades distintas, fueron construyendo una ciudad bajo la superficie de la tierra, cuyas casas se mantenían frescas en los días más calurosos y que no tenían nada que envidiar a una casa corriente, con luz eléctrica y aire acondicionado incluidos. No es extraña esta invasión de buscadores de fortunas: se decía que trabajar aquí durante unos años solía traducirse luego en una riqueza suficiente como para retirarse de por vida a cualquier lugar del mundo. Actualmente, la extracción de ópalo está en manos de grandes empresas mineras, que usan máquinas de extracción, pero aún continúan viviendo muchos mineros que buscan en solitario sus propios ópalos usando las técnicas más tradicionales. Una mirada aérea al lugar permite adivinar que, bajo las numerosas montañas de tierra que se observan, hay innumerables pozos mineros: más de 300 000. En el censo de 2006, Coober Pedy tenía una población de 1916 habitantes (1084 hombres y 832 mujeres).

Coober Pedy entra en la misma categoría de ciudades como las que se ubican en Nuevo México o Capadocia, las llamadas construcciones trogloditas. Pero, desde 1987, cuando llegó la autopista Stuart a Coober Pedy, el lugar se ha convertido en un punto turístico bastante importante. De modo

que, si os apetece visitar este pueblo subterráneo, tendréis la oportunidad de dormir en el único hotel del mundo que está bajo tierra. Es el Desert Cave Hotel, un hotel con aire Ikea, que dispone de gimnasio, sauna, restaurante italiano, bodega, tienda de *souvenirs* y taller de ópalos. Si en vez de comprar el ópalo queréis obtenerlo por vuestros propios medios, el hotel organiza excursiones para excavar en las minas en busca de vuestra propia piedra de ópalo. Para vivir esta pequeña aventura, el hotel también os surtirá de pico, pala y un permiso para cavar.

Coober Pedy también ha servido de escenario para muchas películas, como *Mad Max*, *más allá de la Cúpula del Trueno*, protagonizada por Mel Gibson y Tina Turner. O *Planeta rojo* (sin duda se parece a Marte, con sus propios colonizadores), *Pitch Black* o *Priscilla, reina del desierto*. Sin olvidar que fue también uno de los lugares que visitaron los participantes de la segunda temporada del concurso televisivo *El gran reto*.

GRANJAS SUBTERRÁNEAS

Pero, sin duda, más extrañas aún que las ciudades resultan las granjas que están bajo tierra. Porque se supone que los cultivos necesitan los rayos del sol para realizar la fotosíntesis, y bajo la superficie solo hay tenebrosa oscuridad.

En Tokio, debido a la escasez de espacio que supone vivir en una isla pequeña, han resuelto el problema. Solo el 0,9 por ciento del territorio nipón está orientado de manera permanente a tareas agrícolas, sobre todo al cultivo de arroz. Pero los japoneses que echan de menos los cultivos, y tienen la posibilidad de pagar unos 300 dólares, pueden disfrutar de pequeños terrenos habilitados en la azotea del complejo comercial Namba Parks, en Osaka, al suroeste de Tokio, una parcela de seis metros cuadrados por usuario en el que se pueden cultivar verduras bajo la supervisión de técnicos del centro. Para muchos es una forma de escamotear el estrés diario.

La forma más original de obtener terrenos para cultivos, sin embargo, consiste en buscar espacio bajo el asfalto. Enterrando las granjas, entonces, pueden permitirse recuperar las anchas extensiones de tierra que se usan para los cultivos a fin de levantar más edificios llenos de viviendas o esos hoteles cápsula que son la extrapolación habitacional de los nichos en los que nosotros enterramos a los muertos. Además, el suelo volcánico de Japón tampoco ha sido nunca demasiado fértil.

Así pues, para conseguir que los cultivos subsistan sin el sol, los japoneses se han valido de los últimos adelantos tecnológicos. Mediante diversos tipos de iluminación han logrado que las plantas crezcan

normalmente. Como si hubieran construido una gran instalación de rayos UVA para «broncear» al mundo vegetal. Para las flores, funcionan los LED (diodos emisores de luz). Para las frutas y verduras, las lámparas de vapor de sodio, que son las que mejor imitan los beneficios de la luz solar en las plantas. Un sofisticado sistema informático, a su vez, gestiona y verifica al punto los niveles de hidratación y de dióxido de carbono del lugar para obtener los mejores resultados. El fertilizante se aplica en forma de aerosol.

Un ejemplo de estas granjas subterráneas que dan frutos sin la necesidad del sol es la de Pasona O2, que ha sido instalada en un área de aproximadamente un kilómetro cuadrado que antiguamente servía como cámara acorazada del banco Resona, del distrito de oficinas de Otemachi. Dividida por sectores, allí se cultivan desde lechugas y tomates hasta frutos de baya. Todo se parece a un gran hipermercado en cuyos anaqueles nacen y crecen los productos.

La agricultura, una de las actividades más marginales en los países desarrollados, enterrada bajo tierra a fin de que la creciente densidad demográfica de Tokio siga encajonándose en interminables edificios de acero y cristal.

ALCANTARILLAS, EL MUNDO SUBTERRÁNEO QUE NO TE GUSTARÍA CONOCER

No es necesario que descendamos demasiado para disfrutar de un ambiente infernal y demoníaco. En todas las grandes ciudades, a solo unos metros de la suelas de nuestros zapatos, existen lugares que nos harían estremecer con solo imaginarlos. Hablo de las entrañas de las alcantarillas, los túneles de metro, las tuberías que se bifurcan interminablemente como los intestinos de un monstruo. Ya lo narraba así Ermano Cavazzoni en su libro de cuentos *El poema de los lunáticos*, en el que desgrana lo que sintió al introducirse una noche por el sumidero del lavabo hasta perderse por un tubo de cemento con ramificaciones de plomo. O quizá lo describa mejor la rata aficionada a la lectura (y experta en cloacas por su condición de rata) que protagoniza la deliciosa novela *Firmin,* de Sam Savage, concibiendo el subsuelo de una forma tan intrincada que parece salida de la mente de un cubista.

Nueva York estilo gruyer

Echemos un vistazo a la ciudad de Nueva York, por ejemplo. Todo el mundo reconoce la verticalidad de Nueva York. Pero solo la verticalidad que emerge a partir del suelo, los rascacielos. Pocos conocen que bajo la ciudad hay lugares tan inmensos y excitantes como los rascacielos, aunque ocultos a los ojos del ciudadano. Desde mediados del siglo XIX la Gran Manzana empieza construir su enorme submundo. 1600 kilómetros de metro, 10 300 kilómetros de alcantarillas y más de una docena de túneles bajo sus ríos. En esa compleja red hay fuertes del siglo XVII, túneles de contrabandistas y diversos antros clandestinos surgidos durante la ley seca, como el elegante club nocturno 21 (bajo la calle 52 de Manhattan, llamada «calle húmeda» debido a su cantidad de bares clandestinos), al que acudía el alcalde Jimmy Walter y otros famosos y millonarios. Un laberinto oculto, un garabato de calles subterráneas.

Muchos piensan que Londres posee la red de metro más antigua del mundo, pero el de Nueva York abrió su primer túnel casi 20 años antes de que el metro de Londres entrara en servicio. El túnel discurre a diez metros bajo la avenida Brooklyn Atlantic y, en parte, fue financiado por los francmasones, la sociedad secreta más famosa del país. En 1859, la corrupción acabó con el proyecto. Un ambicioso promotor inmobiliario logró que el túnel fuera declarado molestia pública, lo que le suministró, por parte de los vecinos de la zona que querían que lo derrumbara, una gran suma de dinero, casi 130 000 dólares de la época, que hoy equivaldrían a unos dos millones de euros. No lo hizo, embolsándose el dinero, y se limitó a cegar las dos entradas con muros de ladrillos. En 1980, un explorador urbano llamado Bob Diamond descubrió el túnel y sus secretos. Estaba lleno de basura, apenas había espacio y adentrarse por él requería llevar bombona de oxígeno. Bob había averiguado la localización del túnel gracias a un artículo de un periódico de 1911 y a un mapa de 1868. Si ahora quisiéramos acceder, la única entrada la constituye una boca de alcantarilla que está en medio de la calle (antes habríamos de detener el tráfico y estar seguros de que no somos claustrofóbicos), aunque ya han retirado la basura e incluso posee un alumbrado alimentado por un motor diésel. Se cree, asimismo, que detrás de alguno de los muros que todavía no se han echado abajo se encontrarían las 18 páginas que le faltan al diario de John Waylwuth, el hombre que disparó al presidente Lincoln, que desaparecieron en el juicio que se celebró en 1865 y que le habrían inculpado.

Sin abandonar Nueva York, es obligatorio mencionar Chinatown, que a principios del siglo XX albergaba una macrociudad freática atestada de tiendas, clanes secretos y corrupción. Un lugar tan extraño y extramuros de la realidad en donde, quién sabe, quizá era posible adquirir un gremlin llamado Gizmo.

El discreto almacén que conduce a un mundo paralelo

O vayamos a Londres y pasemos de largo el Big Ben, hasta llegar a una calle como otra cualquiera, en el bullicioso mercado de Camdem. Allí hay una discreta puerta blanca que pertenece a un almacén totalmente normal. Sin embargo, este almacén es la entrada a un mundo paralelo surgido a rebufo de la Segunda Guerra Mundial. Tras cruzar una puerta, podréis descender 41 metros en un precario ascensor de 1940, todo hierro y chirridos ferroviarios. Y ante vosotros aparecerá entonces uno de tantos búnkeres que se construyeron bajo Londres para evitar los bombardeos alemanes. Se diseñaron 10 búnkeres como este, pero solo se construyeron ocho. Y de esos ocho, solo este todavía se usa para algo. Concretamente para almacenar 300 000 cajas de cartón que funcionan como archivadores de documentación de empresas que precisan más espacio en sus caras oficinas en la superficie. Así pues, al descender los 41 metros en ascensor, contemplaréis varias filas de cajas de cartón alineadas hasta el infinito, todas sobre unas estanterías de hierro que en realidad antes eran los armazones de las literas usadas por los refugiados. Sí, literas de hierro usadas como estanterías para apilar cajas de cartón con archivos empresariales. Así ha terminado este laberinto subterráneo de 900 metros de pasillos que, en su día, sirvió para hacinar a 8000 londinenses. Es un complejo enorme, inmenso, una maravilla de la ingeniería de la época que avanza hacia todas direcciones. Una biblioteca oculta que nació con fines bélicos que, gracias a sus refuerzos de grandes anillos de acero y hormigón, apenas vibra cuando solo a cinco metros más arriba cruza a 56 kilómetros por hora un tren de 600 toneladas.

Unidad técnica de control de vectores

Todas estas megalópolis subterráneas cada día son recorridas y controladas por ejércitos de hombres invisibles pertenecientes a unidades técnicas de control de vectores en busca de plagas de ratas y cucarachas, de infecciones exóticas o hasta de ataques bioterroristas. Estos centinelas del subsuelo persiguen a los llamados animales r-estrategas, aquellos que dan prioridad a la supervivencia de la especie frente a la propia como seres individuales. Son especies adaptadas para colonizar medios vírgenes o inestables, suelen ser de pequeño tamaño y de vida media muy corta. Para los animales r-estrategas el individuo no es relevante, de modo que se reproducen a gran velocidad (también tienen una alta tasa de mortalidad), y también son reservorios de agentes patógenos. ¿Os acordáis de esos videojuegos protagonizados por lemmings, en el que los lemmings se reproducían por millares y sacrificaban su propia vida para que el grupo salvara cualquier obstáculo? Pues algo similar, aunque con un pequeño matiz: los lemmings poseen una capacidad

reproductora espectacular, pero lo de los suicidios masivos es solo cosa del juego, herencia de un mito que se popularizó a raíz de la película documental de Walt Disney *Infierno blanco*, de 1958, que fue un fraude absoluto. Aunque el origen del mito hay que buscarlo más atrás, a principios del siglo XX, donde ya en una influyente colección infantil de consulta en el Reino Unido, la *Children's Encyclopedia* de Arthur Mee (1908) decía: «Avanzan en línea recta, por montañas y valles, a través de jardines, granjas, pueblos, manantiales y estanques; envenenan el agua y provocan fiebre tifoidea, (…) continúan hasta el mar, y provocan su destrucción metiéndose en el agua (…). Es triste y terrible, pero si ese éxodo funesto no tuviese lugar, los lemmings habrían dejado Europa pelada hace mucho tiempo». El hombre, por cierto, es una especie k-estratega, pues para él lo importante es la supervivencia del individuo por encima de la comunidad.

Generando mundos a causa de la contaminación

Tampoco es necesario recurrir a los legendarios cocodrilos transgénicos que algunos creen que pueblan las alcantarillas de Nueva York. Una leyenda urbana que se remonta a un artículo publicado en 1935 en el *New York Times* según el cual unos jóvenes de la calle 123, en las proximidades del río Harlem, se habían topado con un caimán emergiendo de una alcantarilla de Harlem y le habían golpeado con palas hasta matarlo. Algo totalmente imposible, sobre todo porque los caimanes no pueden sobrevivir en las alcantarillas a causa de la falta de luz: precisan de la radiación ultravioleta del sol para procesar el calcio que consumen. Ni tampoco hace falta recurrir al antecedente del cocodrilo transgénico: los cerdos gigantes de Londres. La realidad es mucho más terrorífica. Por ejemplo, en el mismo Támesis no existen tales cerdos gigantes, pero en sus aguas insalubres viven cangrejos, aves salvajes y hasta focas, y en 1833 se pescó el último salmón para alimentar al rey. Y a nivel microscópico, criaturas más extrañas, como los virus y bacterias que provocan gastroenteritis entre los remeros y regatistas de Kew y Barnes. Como decía Terry Pratchett en su saga de novelas de fantasía ambientada en Mundodisco a propósito del río Ankh (clara alusión al Támesis), «es probablemente el único río del universo en el que los investigadores pueden dibujar con tiza el contorno de un cadáver», aunque los ciudadanos seguían creyendo que el agua del río era increíblemente pura, pues cualquier agua que hubiera pasado por tantos riñones tenía que ser pura a la fuerza. No hay que tenerle especial manía al Támesis, esto ocurre con los ríos de muchas grandes ciudades. Por ejemplo, el Sena a su paso por París. En *Encyclopédie, el triunfo de la razón en tiempos irracionales*, Philipp Blom narra que el agua de la capital francesa era infame en la época de la

Enciclopedia de Diderot y D'Alembert y, dado que las fuentes públicas escaseaban, la gente estaba obligada a recurrir al río: incluso bebiendo agua cenagosa si el río estaba turbio algún día. Y que por estar corriente abajo de fundiciones, tenerías y mataderos, el agua que llegaba a la ciudad tenía también cualidades muy poco salubres.

Aunque este río palidece si lo comparamos con el río que cruza la ciudad de Linfen (anteriormente conocida como Pingyang), en la provincia de Shanxi, China, una de las ciudades con mayor índice de contaminación del mundo. Linfen recuerda a la niebla que había suspendida en las calles londinenses en el apogeo de la Revolución Industrial. Pero en el caso de Linfen esta niebla es perpetua. Se denomina *smog* y es un manto tóxico que solo permite a los habitantes ver a unos metros delante de ellos. En los árboles es frecuente encontrar copos de nieve negra (ceniza) que brotan de las chimeneas. Algunos estudios estiman que la contaminación es incluso mayor que la encontrada en Chernóbil: no importa que el reloj indique que ya ha amanecido, es posible que la perpetua penumbra te obligue a encender las luces de casa. La zona industrial de Linfen descarga todos sus desechos químicos y orgánicos en el río convirtiéndolo en una pasta densa imposible de usar para nada que no sea eliminar la vida humana: el simple contacto con la piel puede ser dañino. Un final muy triste para Linfen, que en la década de 1980 se conocía como la «moderna ciudad de los frutos y las flores», antes de la imparable proliferación de centrales de energía que queman carbón día y noche. Un suicidio medioambiental que quizá no tarde en reproducirse en nuestras ciudades.

Aunque el río más contaminado del mundo, si nos fijamos en el hecho de que podemos caminar sobre él como si estuviera congelado, es el Citarum, en Indonesia, que funciona como el vertedero público de nueve millones de personas y más de 500 fábricas, muchas de ellas dedicadas a la industria textil. Lo sorprendente es que este río se usa para cocinar e incluso para beber, a pesar de que recuerda poderosamente a aquel vertedero espacial en el que terminan atrapados los protagonistas de la película *La guerra de las galaxias*. En el que es el mayor curso de agua al oeste de Java, los pescadores han cambiado de profesión: resulta más rentable recoger la basura para luego venderla.

Irónicamente, es la propia congestión de esta alfombra de desechos la que provocará, según el pronóstico de los expertos, que la planta eléctrica del lago Saguling deje de funcionar correctamente, privando del suministro de energía a las fábricas que producen dicha contaminación. Como el pez (inexistente en Citarum) que se muerde la cola.

Afortunadamente, puede que esta clase de ríos sean cada vez menos frecuentes gracias a la reunión sobre medio ambiente global más grande jamás celebrada, la Cumbre de la Tierra de Río de Janeiro. En ella se fraguó la

llamada COP, la Convención de Estocolmo sobre Contaminantes Orgánicos Persistentes, que en mayo de 2001 fue ratificada por 91 países. El tratado prohíbe una serie de productos químicos que son dañinos para el medio ambiente en general, ya sea porque su toxicidad se dispersa con rapidez por el aire o el agua, o porque se acumula en la grasa corporal o los aceites, y se transmite de madre a hijo. Estos productos han sido llamados los «dirty dozen» («doce sucios»), una alusión al título de la película bélica de 1967, *Doce del patíbulo*. Los 12 sucios prohibidos son: los insecticidas aldrina, la clordina, el DDT, el dieldrin, el heptacloro, el mírex, el toxafeno, el raticida e insecticida endrina, el fungicida hexaclorobenceno, los PCB y los subproductos dioxinas y furanos. El tratado COP entró en vigor en mayo de 2004.

Pero centrémonos en los cocodrilos transgénicos y los cerdos gigantes. El horror que puedan provocaros palidece frente a las criaturas que realmente os podeís encontrar bajo vuestros pies. En cualquier cloaca podemos hallar ratas o cucarachas. Las ratas son, inequívocamente, los animales más sucios y los mayores transmisores de enfermedades del universo; y también las causantes de más muertes a lo largo de la historia: por ejemplo, transmitiendo la peste bubónica que asoló Europa. Tan solo las igualan las palomas, que por ello son llamadas «ratas con alas». Y las cucarachas, bien…, incluso muertas producen escalofríos, como si contempláramos el casquillo de una bala recién disparada.

Así que los trabajadores de alcantarillas, contenedores, vertederos o aljibes se me antojan como los héroes que en los libros de caballería se enfrentaban a dragones o demonios. Incluso los dragones y demonios son menos peligrosos.

Madrid es la única ciudad española que dispone de un equipo científico dedicado a controlar los riesgos biológicos, epidemiológicos y ambientales que produce la fauna urbana salvaje, y fue creado a finales del siglo XIX. Con sus sistemas pueden predecir focos infecciosos, transmisión de nuevas enfermedades o atentados bioterroristas. Porque los monstruos existen, viven bajo nosotros y tienen la cara de Mickey Mouse: una simple rata que haya estado en contacto con aguas fecales, y cuyos excrementos y orines crucen las puertas de la cocina de un restaurante, puede transferir tranquilamente hepatitis o salmonelosis. Un terrorista que quisiera crear alarma social ya no precisa de un aparatoso explosivo, basta con que inocule la peste bubónica a una rata del alcantarillado de la ciudad y provocar que esta se acerque a zonas residenciales.

Para radiografiar estas amenazas emplean un sistema de información geográfica que Clara Calvo Mora, uno de los 50 técnicos que trabajan en esta unidad, describe con la siguiente metáfora: «Es como ir colocando hojas transparentes, una sobre la otra, con datos de lo más diverso: desde la

ubicación de contenedores y recipientes de agua hasta salidas de alcantarillado o niveles socioeconómicos por barrios. De esta forma, al cruzar los datos, aparecen los puntos críticos o peligros potenciales».

Porque el mal suele ser sibilino y casi siempre es invisible. Así que no podemos respirar tranquilos, y aun debemos confiar en el buen hacer de estos guardianes del inframundo, pues todavía estamos bajo la amenaza de enfermedades infecciosas que ya se creían extinguidas. Por ejemplo, la tuberculosis, que ha aumentado estrepitosamente sus tasas de incidencia debido al fenómeno migratorio. Porque en la simple maleta de un turista que ha viajado a zonas donde la malaria o el dengue son enfermedades endémicas puede pasar inadvertido un chinche transmisor del mal de Chagas. La unidad técnica de control, entonces, debería encargarse de que ese pequeñísimo animal no entrara en contacto con otros vectores y provocase una plaga. Algo tan peligroso que hasta los cocodrilos transgénicos y los cerdos gigantes huirían despavoridos.

EL TESORO DEMASIADO PROFUNDO DE LA ISLA DEL ROBLE

Quien más o quien menos ha leído ***La isla del tesoro***, del escocés Robert Louis Stevenson, una adictiva novela de aventuras publicada por primera vez por entregas en la revista infantil ***Young Folks***, entre 1881 y 1882. Y quien no haya leído la novela habrá visto alguna de sus adaptaciones cinematográficas. O habrá leído alguno de los cómics que ha inspirado. O al menos habrá oído hablar de ella. Para quien no tenga la menor idea de lo que estoy diciendo, sin embargo, ahí va un resumen del argumento: un mapa cuya X marca el tesoro y un grupo de piratas que parten en su busca. El arranque más esencial de la aventura. Y es que ¿quién no ha soñado alguna vez con buscar un tesoro? (Aunque siento quitaros un poco la ilusión si os revelo que en realidad jamás se ha documentado que un pirata haya dibujado un mapa del tesoro, y mucho menos marcándolo con una X; y solo se sabe de un pirata, William Kidd, que enterrara un tesoro alguna vez, alrededor de 1645-1701, concretamente en la isla de Gardiners, frente a la costa de Long Island.) Fue precisamente Stevenson quien inventó lo de la X en *La isla del tesoro*, así como otras expresiones que caracterizan a los piratas o a la atracción *Piratas del Caribe* de Disney World (así como su versión cinematográfica), como «Yo-ho-ho», «Marinero de agua dulce» o «¡Preparados para el abordaje!». Tampoco se sabe de ningún pirata que tuviera un loro como mascota o usara una pierna de

madera, salvo dos corsarios, el francés del siglo XV François Leclerc y Cornelis Corneliszoon Jol.

La escena que más recuerdo del cine de mi infancia corresponde a *Los Goonies*. Cuando los protagonistas, trajinando en el desván de la casa de uno de ellos, encuentran por casualidad, oculto en el interior del marco de un diploma, un mapa del tesoro que pertenece a un pirata llamado Willy, el Tuerto. Cuando veraneaba en un *camping* de la Costa Dorada, uno de los juegos que más nos divertía consistía en que uno de nosotros confeccionaba un mapa del *camping* y de las inmediaciones y en él marcaba una X que correspondía al lugar donde había enterrado algún pequeño tesoro del tipo una bolsa de canicas o el palo premiado de un polo (el premio consistía en otro polo gratis). Para añadir verosimilitud a la aventura, el propietario del tesoro nos entregaba el mapa previamente arrugado y restregado por el suelo para que este adquiriera esa pátina legendaria que acompaña a los mapas de verdad.

Hoy día, ya de adultos, cuando una bolsa de canicas ya no es capaz de conmovernos, creemos que los tesoros ya no existen. Y mucho menos los mapas con una X. Pero lo cierto es que existen. Aunque no sean como los esperamos, de alguna forma son tesoros que han sido concienzudamente ocultados por quienes, como el tío Gilito, no querían compartir con nadie su fortuna.

Uno de estos tesoros que aún sobreviven al mundo adulto es el que se esconde en las entrañas de la isla del Roble, en la costa atlántica de Canadá.

Enterrando el tesoro

Como el protagonista de *La isla del tesoro*, Daniel McGinnis era muy joven cuando llegó a la isla del Roble, una extensión de tierra de apenas cinco kilómetros cuadrados situada en Nueva Escocia. Bueno, en realidad, pese al nombre, la isla del Roble no es una isla, sino un istmo. Se llamó tradicionalmente «isla» porque, vista desde el mar, es lo que parece. Pero uno podría llegar a ella andando tranquilamente desde tierra firme. Por eso no ha de extrañarnos la juventud de Daniel. Tenía solo 16 años. El año era 1795.

También como el protagonista de *La isla del tesoro*, Daniel era un entusiasta de los relatos de piratas. Por ello, al toparse con una depresión circular de tierra removida, se detuvo a investigar. Cuando observó que el árbol que crecía junto a la depresión presentaba unas ramas llenas de rozaduras, como si se hubieran usado para ajustar una polea, y también restos podridos de aparejos de un barco, Daniel tuvo el pálpito de que allí abajo podría haber algo interesante.

Junto a sus amigos, John Smith y Anthony Vaughan, empezó entonces a

cavar en el misterioso agujero. Al poco tiempo les asaltó otro hallazgo. Solo habían cavado unos 60 centímetros y el pico golpeó una especie de capa de losas que cubría una fosa. Rompieron las losas y continuaron cavando.

A tres metros encontraron otro obstáculo: una capa de troncos de roble. Se deshicieron de los troncos, no con pocos esfuerzos, y continuaron profundizando en el agujero, presos de la sensación de que se estaban aproximando a algo muy valioso. ¿Por qué, si no, alguien iba a tomarse la molestia de interponer aquellos obstáculos?

A los nueve metros, todo un logro para tres adolescentes, otro estrato de troncos dispuesto para desalentar su búsqueda. En esta ocasión era demasiada la profundidad para conseguir apartar todos aquellos troncos que obraban como la puerta de un templo lleno de tesoros inimaginables. De modo que se rindieron, pero solo eventualmente. Algún día regresarían mejor preparados, y con refuerzos.

Alrededor de 1803, junto a la compañía de minería Onslow, los tres aventureros regresaron a la isla del Roble con la convicción de que llegarían hasta el fondo de aquel hoyo. Equipados con muchos más medios, atravesaron la segunda barrera de troncos y empezaron a cavar de nuevo. Entonces se toparon con algo más extraño. Cada 10 metros, justo cada 10 metros, otra barrera les salía al paso. Capas de troncos fortalecidas con otras capas de carbón de leña y fibra de coco (la fibra de coco, por cierto, no existía en Nueva Escocia ni en cualquier otro lugar próximo: el más próximo sería Bermudas, a más de 2000 kilómetros de distancia).

Cuanto más penetraban en la isla del Roble, más impedimentos encontraban para seguir adelante. Pero esta circunstancia, más que disuadirles, avivaba su entusiasmo por el agujero: cuanto mayores fueran las medidas de seguridad, mayor sería el tesoro que estas medidas tratarían de proteger. Una lógica, en principio, bastante sólida.

Los buscadores de tesoros llegaron hasta los 28 metros de profundidad. Allí fue donde hallaron la señal que despejaba cualquier duda que pudiera haberles invadido durante el interminable trabajo. Desenterraron una gran piedra de pórfido (material también prácticamente inexistente en toda América del Norte) en la que vieron una inscripción llena de símbolos extraños. Finalmente, descifraron los símbolos al descubrir que estaban encriptados bajo un código sencillo de cifras. El mensaje decía lo siguiente: «Doce metros más abajo, dos millones de libras se encuentran enterradas».

Continuaron la excavación con energías renovadas, más excitados que nunca, pero entonces llegaron a una capa subterránea de agua que se filtró hasta el hoyo y lo inundó hasta una altura de 10 metros. A pesar de que bombearon el agua durante horas, el nivel no descendió ni un ápice. De nuevo se rindieron.

Al año siguiente, el equipo regresó con herramientas más sofisticadas y

con una idea nueva: si el agujero estaba tan bien protegido, ¿por qué no cavar un agujero paralelo al agujero original que probablemente se hallaría exento de obstáculos? Una vez llegaran a la profundidad apropiada, solo tendría que cavar horizontalmente hasta llegar a la cámara donde se alojaban los prometidos dos millones de libras. Sin embargo, el agua acabó también inundando este segundo agujero. Aunque la bombearan, la trampa era tan sofisticada que el agujero volvía a llenarse siempre de agua de mar. No había forma de contener la inundación, de modo que la búsqueda fue abandonada durante los siguientes 45 años.

Y es que el rumor de que bajo la isla del Roble se hallaba un tesoro de dos millones de libras acabó por seducir a muchos otros ambiciosos que se creyeron capaces de superar las innumerables trampas del agujero. En 1849, una excavadora encontró en el agujero eslabones de una cadena de oro y un fragmento de pergamino que relacionaba el tesoro con Francis Bacon. En 1936, por ejemplo, un popular cazatesoros llamado Erwing Hamilton admitió que el agujero debía de ser artificial, aunque propio de una ingeniería muy avanzada para su tiempo. Además, la roca y grava que obstaculizaban el hoyo ni siquiera podían pertenecer a la geología de la isla del Roble, de modo que habían sido importadas de algún otro sitio. Hamilton no consiguió llegar al tesoro. En 1959, Bob Restall y su familia también lo intentaron. Pero Bob murió ahogado en el agua del hoyo. Su hijo y dos trabajadores que habían intentado rescatarlo se quedaron inconscientes cuando inhalaron algún tipo de gas, quizá el monóxido de carbono que desprendía algún generador. En 1965 incluso se construyó una calzada en la isla que permitía que las pesadas grúas se internasen por el terreno hasta el lugar de la excavación. Entre 1967-1969 se hallaron maderas del siglo XVI y un fragmento de latón muy antiguo.

En 1970 lo intentó la compañía Triton Alliance. Con muchos más medios tecnológicos fueron un poco más lejos, llegando a encontrar más cosas desconcertantes bajo la isla del Roble: diversas estructuras de madera con números romanos tallados y otras con más de 250 años de antigüedad que tenían clavos de hierro forjado. Ya nadie estaba seguro de la naturaleza del tesoro de la isla. Pero la isla estaba presentándose tan rara como la isla catódica de *Perdidos*, de modo que Triton Alliance, a modo de Hanso Foundation, adquirió la isla para seguir experimentando en ella hasta la década de 1990, cuando la exploración se detuvo debido a una batalla legal entre los socios de la compañía. Pero hasta 1990, Triton Alliance hizo nuevos hallazgos sorprendentes. El más importante fue el de 1976, en la perforación que se conocía como 10-x-237: pies de tubos de acero de 55 metros, hundidos al noroeste del agujero. También encontraron otras cavidades artificiales. Usando una cámara de vídeo que introdujeron subterráneamente por lugares infranqueables, grabaron algo que les dejó helados: partes de un cadáver humano, así como tres extrañas cajas que supuestamente eran tres cofres del

tesoro. El intento de llegar hasta ellos resultó de todo punto infructuoso, pues el agua anegó la entrada del agujero y finalmente el agujero se derrumbó por completo.

En la historia por recuperar un tesoro que nadie ha visto, seis personas dejaron su vida en la isla del Roble, además de una inversión de millones de dólares.

¿Tesoro?, ¿qué tesoro?

A veces, la fe produce más daño que beneficio. La fe en encontrar un tesoro de incalculable valor en la isla del Roble es un caso de este tipo de fe. Todos los que allí cavaron lo hicieron bajo el dictamen de la inquebrantable fe en algo que jamás habían visto. Una fe que fue alimentada por toda clase de rumores e hipótesis sobre los orígenes del presunto tesoro. Unos decían que podría pertenecer a un rico constructor francés que hubiera escondido allí sus riquezas para protegerlas de los ingleses durante la colonización de América del Norte. Otros atribuyen el tesoro a los vikingos que visitaron América. Los más fantasiosos, que el tesoro pertenecía al capitán Kidd, quien ya había afirmado que su tesoro iba a ser enterrado en un lugar donde ni Satanás pudiera encontrarlo. ¿Qué mejor lugar podría ser ese que la isla del Roble? También se habló de otros piratas, como Francis Drake o Henry Morgan. Y los que sugerían que las inscripciones de la piedra de pórfido pertenecían a un dialecto copto sostuvieron que allí se escondía en realidad una tumba que guardaba relación con el antiguo Egipto.

Ahora, la isla del Roble está abandonada y llena de agujeros. Ni siquiera se conoce ya el paradero del hoyo original que supuestamente conduciría hasta la cámara del tesoro.

Y la ciencia la ha despojado de toda su aureola de misticismo. Materiales que no era posible que existieran en la isla, fibra de coco procedente de las Bermudas, obras de ingeniería que exceden los conocimientos de la época, un sistema de túneles que parecían inundarse cuando alguien intentaba acceder a ellos. Poco a poco, todos estos prodigios han perdido la cualidad que les atribuían los buscadores de tesoros. Continúan siendo sorprendentes, pero desde otro punto de vista. Así que ajustemos las lentes del microscopio y vayamos a ello.

Aunque por latitud Nueva Escocia está al mismo nivel que La Coruña, en Nueva Escocia hace mucho más frío que en Galicia debido a las corrientes de aire del Atlántico. El verano es agradable, pero también la región está sujeta a fuertes subidas y bajadas de la marea y a tormentas poderosas. Nueva Escocia es una región muy rica, pero también muy solitaria: la población canadiense

no se concentra en las costas debido a los rigores del clima. En otras palabras: el lugar es accesible, pero poca gente llega a él porque en principio no hay nada interesante que ver, salvo quizá una exuberancia paisajística digna de cualquier cámara fotográfica.

En 1970, un análisis efectuado por el Consejo Nacional de Investigaciones de Canadá sobre las fibras de coco encontradas en la isla del Roble desveló que su datación se remontaba aproximadamente al año 1200 (tres siglos antes de que los primeros exploradores europeos visitaran la región). Entonces, ¿quién llevo hasta allí los cocos y los enterró a aquella profundidad? La verdad es que nadie que fuera humano, pues fue la propia geología de la isla del Roble la que lo hizo posible. El suelo de la región está compuesto básicamente de piedra caliza y de anhidrita, es decir, un tipo de suelo propicio para que se formen cuevas naturales. Los hundimientos naturales del terreno, junto a las tormentas que arrastraban troncos de roble y de abeto hasta los hundimientos, fueron los responsables de esos pozos que cada cierta profundidad presentaba capas de troncos. Esta hipótesis se confirma al estudiar los testimonios de otras personas que también cavaban en la isla por motivos bien diferentes (arando la tierra, por ejemplo) y a menudo se topaban con barreras de troncos, piedras y demás desechos que les dificultaban el trabajo. Las corrientes oceánicas, finalmente, trajeron cocos desde lugares lejanos, que se colaron por las cuevas submarinas de la isla hasta llegar a los pozos naturales que se formaban en aquel terreno con tendencia a ser una laberíntica colmena de abejas.

Luego quedan otros misterios que no han sido explicados satisfactoriamente. Como la gran piedra cuya inscripción prometía un tesoro de dos millones de libras. Lo cierto es que no existe ninguna prueba física de la piedra, ni tampoco fotografías. Y suena bastante sospechoso que los buscatesoros hallaran una inscripción tan obvia como esta justo cuando la compañía minera Onslow estaba a punto de retirarse de la excavación por problemas de financiación. A continuación, el hoyo se inundó de agua y la piedra desapareció. Así que muchos investigadores han llegado a la conclusión de que la piedra no fue más que un anzuelo que Onslow creó para atraer nuevas inversiones para continuar con su sueño. No hay filmaciones de vídeo sobre cadáveres o cofres. Tampoco se tienen registros fehacientes sobre el relato de Daniel McGinnis y el hecho de que se encontraran obstáculos justo cada 10 metros. Cualquier otro objeto extraño que la gente pudo haber encontrado en la isla del Roble simplemente fue traído por la marea e introducido en las aguas subterráneas de los túneles, como si fuera un vertedero de objetos descabalados que poco a poco irían situándose en diferentes estratos de tierra. Objetos que alimentaban cada vez más las fantasías de los que leían las noticias sobre la isla del tesoro, al igual que el niño que lee *La isla del tesoro*. La isla, por cierto, se puso a la venta por seis

millones de euros, lo cual no resulta muy buen negocio si el tesoro que alberga se calcula que hoy día vale un millón de euros.

Todo el misterio de la isla del Roble, pues, se explica gracias a fenómenos completamente naturales. Pero entonces la isla del Roble se revela interesante por otros motivos. Esos motivos que provocan que la mente de tres adolescentes influidos por historias de piratas vuele sin control. Y entonces la búsqueda del tesoro continúa teniendo mucho sentido: el tesoro, entonces, ya no son dos millones de libras, sino la simple y llana verdad. La fascinante e instructiva verdad llena de oscuros misterios. Lo mismo sucede con el mapa del tesoro que obtuvo Jim Hawkins tras la pelea con la banda del ciego Pew en *La isla del tesoro*. Lo que le transmitía realmente aquel mapa lleno de indicaciones geográficas para localizar la isla, como latitud, longitud, sondas o nombres de colinas, bahías y calas, no era la X donde se escondía el tesoro. En realidad, ese pedazo de mapa era un anuncio de aventura, emocionante, intensa y absorbente.

EL HORMIGUERO DE CHINA, Y DE OTRAS NACIONALIDADES

Son muchas las ciudades que guardan otros mundos bajo sus cimientos, sobre todo las que están ubicadas en regiones con climas adversos. Ciudades subterráneas que en muchas ocasiones son más interesantes que la urbe que está sobre ellas. Tal vez si la gente conociera estos mundos subterráneos, muchos turistas dejarían de visitar la superficie y se encasquetarían un casco provisto con linterna para aventurarse por los hormigueros para humanos.

Irónicamente, en la actualidad China está creciendo justo en sentido contrario: hacia el cielo. Según la consultora McKinsey & Company, en los próximos 15 años en China se construirán alrededor de 50 000 nuevos rascacielos. Es decir, que cada 18 meses se construirá el equivalente a Manhattan. Según el Consejo de Edificios Altos y Hábitat Urbano, en los últimos 10 años se han construido 294 edificios de 50 plantas o más en el mundo, un número que supera a la cifra de rascacielos de los 100 años anteriores. La mitad de todos estos nuevos edificios se construyeron en China y Japón. Además, China cuenta con algunos de los rascacielos más altos del mundo, como el Centro Internacional de Finanzas de Cantón [Guangzhou] (483 metros, cien metros más alto que el Empire State Building), el Centro Financiero Nanjing Greenland (450 metros), la torre Zifeng [el antiguo Centro Financiero Mundial de Shanghái] (492 metros); y en Taiwán, el Taipei 101 (509 metros, solo superado por otro rascacielos, el monstruoso Burj Khalifa

de Dubái, con 828 metros).

Pero volvamos a la China subterránea.

Beijing

Uno de los mayores problemas de China es su desbordamiento de habitantes por metro cuadrado. Conscientes de ello, la ciudad de Beijing (o Pekín, como se conoce tradicionalmente la capital de la República Popular de China), la segunda ciudad más poblada del país (y también la primera ciudad del mundo que alcanzó el millón de habitantes por primera vez, allá en 1750), está valorando la posibilidad de olvidarse de los rascacielos para centrarse en los «rascasuelos».

A causa de la avalancha de inmigrantes que llegan a la ciudad procedentes de las zonas rurales, hoy cuenta con una población aproximada de 16 millones de habitantes. Una masificación humana que es el origen de no pocos problemas de contaminación medioambiental, congestión de tráfico y disputas por el uso de las tierras en el centro de la urbe. Y si hacemos caso al informe *Pronosticando la población de Beijing en el futuro*, publicado por el Instituto de Investigación Demográfica de la Universidad de Beijing, se calcula que en 2020 la ciudad alcanzará los 20 millones de habitantes. Qu Zhenwu, profesor de este instituto, lo expresa así: «Debido a la llegada masiva de inmigrantes, el número de residentes en Beijing ha mantenido un crecimiento imparable durante los últimos cinco años, a pesar de que la natalidad confirió un crecimiento nulo a la capital china». Es por esa razón por lo que el Gobierno planea construir 90 millones de metros cuadrados subterráneos para el año 2020. Para adelantar trabajo, se aprovecharán de la inmensa red de túneles y 1000 estructuras antiaéreas ya existentes, construidas entre los años 1969 y 1970 por Mao Zedong, fundador de la China moderna, a fin de salvaguardar a parte de la población (unas 250 000 personas) de un posible ataque a la ciudad. Una antigua red de 85 kilómetros cuadrados espoleada por la paranoia nuclear que fue excavada a mano por 300 000 pequineses, entre soldados, civiles y niños en edad escolar. Un laberinto de túneles que une la estación de ferrocarril, la Ciudad Prohibida, la plaza de Tiananmen y Zhongnanhai, el complejo secreto donde reside la cúspide socialista. Para haceros idea de la monstruosidad de esta obra, uno es capaz de llegar hasta Tianjin, una ciudad industrial a 150 kilómetros al sur, sin necesidad de salir a la luz del sol. Miles de pasillos que entran y salen de la superficie por diferentes lugares y en cuyas paredes se pueden aún contemplar los retratos de los dirigentes maoístas o instrucciones del tipo: «En caso de ver fuego nuclear, tírense al suelo con las manos sobre la cabeza» . Túneles de hasta 18 metros de profundidad, decorados muchos de ellos con alfombras

rojas, como de club de alterne, en los que jamás se alcanzan temperaturas superiores a los 27 grados gracias al complejo sistema de ventilación. Un refugio que era capaz de albergar en sus entrañas durante cuatro meses al 40 por ciento de la población de entonces. Como a Mao le molestaba sobremanera el ambiente húmedo de aquella ciudad subterránea, mandó sustituir las mantas de algodón por otras de seda, hasta entonces exclusivas de los emperadores, que fueron tejidas diligentemente por miles de soldados. Por eso no es extraño que ahora los turistas puedan visitar aquí abajo una fábrica de seda, en la que se hace una demostración del proceso de obtención de los capullos de los gusanos de seda.

Un mundo que, finalmente, nunca fue usado. Un mundo que ahora es un atractivo enclave turístico en el que incluso uno puede adquirir sábanas, pijamas o cojines como *souvenirs* en la tienda de seda.

Toda esta infraestructura se unirá a los nuevos túneles que se están cavando actualmente con la tecnología más avanzada. Así pues, estamos hablando de que en el año 2020 existirá un espacio habitable bajo las calles de Beijing capaz de brindar cinco metros cuadrados per cápita.

Hasta el momento ya se han construido fábricas, almacenes, restaurantes, hoteles, hospitales, colegios, teatros, salas de cine con aforos de 300 espectadores, pistas de patinaje, granjas de setas y demás en 17 áreas, incluyendo el distrito comercial de Wangfujing y el distrito financiero. Un total de 30 millones de metros cuadrados subterráneos llenos de todas las cosas que ya hay en la superficie, como reflejos especulares del mundo de allá arriba. Para evitar posibles congestiones, el 60 por ciento de este espacio bajo tierra se ha reservado para estacionamientos y redes viales.

Un submundo que crece a una velocidad regular de tres millones de metros cuadrados por año. Un mundo paralelo en cuya entrada, tras bajar los 20 escalones que hallaréis tras la puerta número 62 de la calle Xidamochang en Qianmen, podréis contemplar un tablero con la inscripción horizontal de caracteres chinos que dice: «La Gran Muralla Subterránea de Beijing», bajo el cual descansa el busto del expresidente chino Mao Zedong.

Los habitantes de Beijing aceptan de buen grado este nuevo espacio habitable *underground*. Tanto es así que los estudios de viabilidad revelan que los restaurantes subterráneos, por ejemplo, ya obtienen unos beneficios equiparables a los restaurantes de superficie, incluso mayores en algunos casos. También se estima que el turismo asistirá en masa a esta nueva ciudad china en la que nunca se distingue el cielo, por ello en los últimos años se han construido nada menos que 100 hoteles subterráneos. Es decir, que el traslado de infraestructuras, transportes, oficinas y centros comerciales y de ocio del mundo de arriba al mundo de abajo es total y absoluto, originando así una ciudad multidimensional en la que ya no todos aspirarán a vivir en la última planta del rascacielos más alto sino también en la última subplanta en lo más

profundo de la tierra.

Para ventilar toda esta red del subsuelo se han horadado 2300 agujeros de ventilación por los que circula constantemente el fresco aire de la superficie. Los claustrofóbicos, sin embargo, no creo que se sientan mucho más cómodos con este dato.

«Ville souterraine»

Hasta que el mundo subterráneo de Beijing esté terminado, actualmente la ciudad bajo el suelo más grande del mundo es la *ville souterraine* de Montreal, Canadá. Debido a las bajas temperaturas registradas en invierno, bajo la ciudad de Montreal se construyeron 32 kilómetros de túneles que conectan siete estaciones céntricas de metro, siete grandes hoteles, multitud de edificios de oficinas, 2000 tiendas y 40 cines en un área de 12 kilómetros cuadrados. Una urbe que mantiene el calor para los 500 000 habitantes de Montreal que la recorren cada día. La *ville souterraine* fue renombrada como Réso, un homónimo de la palabra francesa *réseau*, que significa «red».

Pankstrasse

En Berlín, algunas estaciones de metro son en realidad refugios nucleares. Por ejemplo, Pankstrasse, en la línea U8, construida en 1977, en plena Guerra Fría. Hoy día es una estación de metro normal, pero originalmente fue concebida con el propósito de albergar, en caso de ataque nuclear, a nada menos que 3339 personas durante 14 días. Pero no es el refugio más grande: 4332 personas era capaz de acoger la estación de Siemensdamm, en Spandau, línea U7, construida en 1980. Está equipado con una planta de abastecimiento de agua potable, un generador de emergencia eléctrico y dispositivos de control de acceso para evitar la sobreocupación. La asociación Berliner Unterwelten (Mundos Subterráneos de Berlín, www.berliner-unterwelten.de/) ofrece recorridos por todos los refugios, donde un guía acompaña a los visitantes a través de las entrañas de algunos de los más de 3000 búnkeres que ocupan el mundo subterráneo de la capital alemana.

Derinkuyu

En la zona de Capadocia, Anatolia Central, Turquía, existen innumerables

ciudades subterráneas que hoy día están deshabitadas, pero cuyo aspecto y proporciones exceden las fantasías de numerosas novelas de ciencia ficción. Un paisaje lunar que ha sido víctima de continuas invasiones a lo largo de la historia debido a que conectaba con diversas rutas comerciales. Es decir, quien controlaba Capadocia controlaba también las rutas comerciales, teniendo así garantizado un porcentaje de todas las riquezas transportadas que pasaran por allí. Sin embargo, bajo tierra es donde se esconden sus detalles más interesantes. La más impresionante de las 37 ciudades encontradas hasta el momento quizá sea la ciudad de Derinkuyu («pozo profundo», en turco), que se encuentra a 30 kilómetros en la zona sur de Nevşehir. Tiene 80 metros de profundidad y ofrecía refugio frente a los invasores romanos, persas y mongoles para unas 100 000 personas.

A pesar de todo, hasta 1963 no se tenía ningún conocimiento de la existencia de este submundo. Porque el imperio otomano había estabilizado la región a partir del siglo XV y las ciudades subterráneas que había servido de refugio para sus antepasados fueron selladas y olvidadas. Su descubrimiento no fue llevado a cabo por un arqueólogo aventurero de sombrero fedora y látigo de circo, sino por un simple hombre que se proponía hacer unas reformas en su casa. Al derrumbar uno de los muros del sótano, se encontró de repente con una extraña habitación que llamó la atención de los investigadores.

Poco a poco fueron descubriendo que esta habitación llevaba a otra, y a otra, todas ellas conectadas por pasillos y más pasillos. Hasta encontrar así una ciudad subterránea que databa del siglo VII, aunque muchos arqueólogos estiman que el primer nivel de la ciudad ya fue construido por los hititas alrededor del 1400 a. C., uno de los pueblos más avanzados del mundo antiguo. Así pues, estaban frente a una ciudad milenaria llena de habitáculos equipados para llevar a cabo las tareas que los habitantes de Capadocia acostumbraban a hacer sobre la superficie de la tierra. Es decir, que hallaron almacenes, bodegas, cisternas, prensas para el vino y el aceite, establos, cocinas, comedores, escuela y hasta una capilla cruciforme de 20 por 9 metros, con una altura de tres metros, situada en el séptimo nivel. También se halló una chimenea de ventilación de 55 metros de profundidad, que también se empleaba como pozo de agua, aunque no era usado por todos los niveles para evitar un posible envenenamiento masivo perpetrado por parte de los enemigos. Las zonas que debían estar más esterilizadas, como el hospital o los almacenes de comida, tenían las paredes cubiertas de cal, que evitaba que las blandas paredes desprendieran partículas de polvo. Muchos pasillos también estaban provistos de unos agujeros en el techo: era un ingenioso sistema de seguridad que consistía en esperar en un nivel superior a que el invasor pasara por allí para introducir una lanza por el agujero, que terminaba clavándose en la cabeza del incauto invasor. También poseían un rudimentario sistema de

megafonía que se servía de conductos y del eco que estos generaban para mandar mensajes o alarmas desde una especie de sala de mandos en el nivel inferior hasta los niveles superiores. Además de todo ello, existía un pasillo mucho más largo que el resto, de nueve kilómetros, que conectaba Derinkuyu con una ciudad subterránea todavía más antigua e igualmente fascinante: Kaymakli. Bien, esto último solo es una suposición, pues este largo pasillo permanece obstruido por el momento.

Actualmente, ya se han excavado un total de 10 a 12 niveles, lo que equivale a unos 40 metros de ciudad. Aunque se estima que la ciudad podría llegar a una profundidad de hasta 80 metros, quizá más. Las visitas turísticas (abiertas al público en 1965) solo se permiten hasta los primeros ocho niveles, que están convenientemente iluminados con luz eléctrica, lo cual le arranca un poco del halo de misterio que en su día debería de tener la ciudad, solo iluminada por antorchas. Aunque a muchos turistas no les importa, porque han llegado hasta aquí bajo sugestión, fuertemente influidos por la lectura de *La respuesta de los dioses*, del suizo Erich von Däniken. Un amante de los misterios que mantiene la esperpéntica hipótesis de que estas ciudades subterráneas se construyeron hace miles de años para servir de refugio de alguna clase de guerra extraterrestre. Claro. Ahora se entiende mejor la razón de que Von Däniken haya abierto un parque de atracciones del misterio en Suiza, al parecer sin demasiado éxito. Pero volvamos a la Capadocia.

El resto de los niveles de Derinkuyu son áreas reservadas para la exploración arqueológica, decenas de pasillos interconectando diferentes zonas y niveles, zigzagueando, bifurcándose y retorciéndose hasta conseguir que el paseante nunca sepa dónde va a terminar. Sin embargo, la visita en pantalones cortos y cámara fotográfica en ristre os permitirá contemplar un universo lo suficientemente grande como para sobrecogeros. Además de que tendréis la oportunidad de examinar los sistemas de seguridad que usaban sus habitantes para aislarse del exterior en el caso de que los invasores trataran de acceder a los pasillos: portalones móviles en forma de discos de piedra de media tonelada de peso, medio metro de ancho y 1,5 metros de diámetro. Una oquedad en su cara interna era lo que permitía que el disco solo pudiera ser desplazado desde el interior de la ciudad. La alarma sonaba, desplazaban el disco y ya nadie podía penetrar en la ciudad desde el exterior.

Derinkuyu, gracias a sus fuentes y depósitos internos de comida, podía acomodar sin problema a 3000 habitantes. Pero en casos extremos, se estima que estas ocultas dependencias podrían ser ocupadas hasta por 50 000 personas. Una ciudad subterránea que también era fortín militar, una versión antigua y desproporcionada de lo que hoy día son los refugios antiaéreos. Imaginaos la situación: todo el mundo vivía en la superficie, de repente se avecinaba un ataque de invasores y la población desaparecía bajo tierra en pocas horas, sin dejar ni rastro de presencia humana sobre la tierra, como si un

demiurgo hubiera pulsado la tecla *delete* o *supr* de su ordenador cósmico.

La razón de que sea esta inhóspita región la que albergue megametrópolis subterráneas se debe, en gran parte, a lo particular de su suelo. Todo el paisaje se formó hace diez millones de años por la erupción de tres grandes volcanes. Las primeras erupciones crearon una capa de roca blanda llamada toba, y las posteriores crearon una más dura de basalto, un material denso que aislaba la toba inferior y retrasaba su erosión. Un terreno de blanda roca volcánica que luego resulta asombrosamente fácil de excavar y que, también, mantiene su integridad sin demasiadas dificultades una vez cavado el túnel. Así los habitantes de la Capadocia podían comportarse como hacendosas hormigas, agrandando ciudades sin descanso hasta crear un submundo que se estima que, globalmente, era capaz de dar cobijo a casi un millón y medio de personas.

Refugios para todos los suizos

Y Suiza también está tan horadada como su queso nacional. La Ley Federal de 1971 prevé que cada suizo debe disponer de una plaza en un refugio que ofrezca una protección eficaz, tanto para las bombas clásicas como para las atómicas, químicas y bacteriológicas. Por añadidura, estas construcciones obligatorias también protegen contra terremotos, deslizamientos de tierra y aludes. O dicho de otro modo: si algún día se desencadena el apocalipsis, los únicos supervivientes serán suizos. Y la Tierra del futuro será repoblada por ellos. Concretamente, esto es lo que dicen los artículos 45 y 46 de la Ley Federal sobre la Protección de la Población y la Protección Civil: «Todos los habitantes deben disponer de un sitio protegido al que puedan llegar rápidamente desde sus casas» y «los propietarios de inmuebles deben construir y equipar refugios en todos los nuevos edificios habitables».

Todos los grandes edificios disponen de estos refugios, así como muchos bloques de edificios, que aprovechan los sótanos y los aparcamientos subterráneos para acondicionarlos convenientemente. Ello comporta una serie de requisitos que deben cumplirse a rajatabla: sistemas de extracción de aire, filtros de aire y de agua, bombas para residuos orgánicos, esclusas de descontaminación, grupos electrógenos autónomos, reservas de fuel y alimentos, instalaciones sanitarias y dormitorios comunes. Espacio reservado para cada persona: un metro cuadrado.

En 2006, en Suiza existían 300 000 refugios repartidos entre casas, escuelas y hospitales, a los que se suman 5100 refugios públicos. La suma de todos sus aforos equivale a 8,6 millones de puestos disponibles. Es decir, el 109 por ciento de la población. Este plus se ha dispuesto para alojar también a todos los visitantes ocasionales o turistas del país. De manera que si empezáis

a ver hongos nucleares en el horizonte, corred hacia Suiza, es el lugar más seguro al que podéis acudir. El refugio más grande de todos, las galerías del Sonnenberg, bajo Lucerna, fue desmantelado en 2006 por problemas de seguridad, pero era capaz de alojar hasta 20 000 personas. En las siete plantas que componían este refugio, inaugurado en 1976, podía encontrarse un hospital con quirófano, un estudio de radio e incluso un puesto de mando militar. La conclusión podría ser esta: en Suiza hay más camas bajo tierra que en la superficie.

En otros países con tradición de refugios nucleares, como China, Corea del Sur, Singapur o India, los niveles de cobertura nunca superan el 50 por ciento de la población. En Israel, el 70 por ciento de la población puede encontrar un refugio en caso de ataque, pero a menudo estos refugios no son completamente impermeables. Solo hay dos países que pueden competir con Suiza en su nivel de autoprotección: Suecia y Finlandia: el 81 por ciento y el 70 por ciento de cobertura, respectivamente.

Imaginad los miles de kilómetros cuadrados de galerías y habitáculos que hay bajo Suiza. La cantidad de agujeros de queso emmental suizo practicados en todos los sitios a fin de que la población pueda sobrevivir una buena temporada a base de provisiones en forma de comida congelada y Tang sin azúcar. Un tanto paranoico, sin duda, como si la gente se pasara toda la vida esperando el «fin de los días». Así que, por supuesto, hay muchos ciudadanos suizos que se toman a guasa esta obligación y las regulares inspecciones de Protección Civil. Ciudadanos que entonces aprovechan sus refugios para actividades alternativas. Como bodega para los vinos, por ejemplo. O para celebrar fiestas. De alguna manera, es como la costumbre de la mayoría de los estadounidenses de los suburbios de construirse un sótano donde almacenar toda clase de cosas. Pero en Suiza los sótanos tienen una puerta blindada similar a la de un banco. Es una opción muy lícita darle salida a tamaña obra civil, pues la construcción de un refugio nuclear en una casa unifamiliar, por ejemplo, cuesta unos 10 000 francos suizos, aunque se pueden evitar los gastos pagando al municipio una contribución de 1500 francos por cada puesto protegido.

Otra opción mucho más lógica que está tomando el Gobierno para darle utilidad a todos estos habitáculos inservibles es la de aprovecharlos para cobijar a los miles de solicitantes de asilo político que tiene el país. La mayoría son jóvenes llegados de países como Eritrea, Somalia, Irak, Kosovo o Sri Lanka, y ya son varios los cantones, como Vaud, Ginebra, Berna o Neuchâtel, que han optado por abrir estos refugios para ellos. A pesar de todo, muchos asistentes sociales opinan que vivir bajo tierra no es humano, que se pierde la noción del tiempo, y, asimismo, los inmigrantes se sienten castigados en estas condiciones: incluso temen salir al exterior creyendo que serán devueltos a sus países de procedencia.



LUGARES MALDITOS

Un imán para la catástrofe natural • Calgary, el lugar favorito de los meteorólogos • Punta Arenas, donde el sol te puede quemar la piel • El árbol asesino de Kerala • Carreteras malditas • La carretera de la muerte • La ruta de los huesos • Denison's Road • El peligroso sendero a Huashan • La desértica autopista de Tarim • Danakil, o cómo recrear estéticamente el infierno • Mina de azufre en Ijen, donde la tierra es amarilla y llueve ácido • La verdadera puerta del infierno • Bombardeos en Dresde (solo audio) • Nevada Test Site, o cómo cambiar el paisaje a lo bestia • Australia, un país lleno de cosas exagerdamente letales • Un Boston lleno de melaza y otros sitios con sabor azucarado • Las colinas de chocolate • La cueva de los cristales gigantescos • Lugares que atraen a los suicidas • Parques de atracciones macabras • El mejor sitio para sufrir un ataque cardiaco • Lugares llenos de mutantes • Casas encantadas por nuestro cerebro • Winchester Mystery House, la casa diseñada para volver locos a los fantasmas • Reversible Destiny Lofts y otros lugares donde vivir es deliberadamente azaroso • Turismo negro: viajes para morbosos • El osario de Sedlec y otros lugares con muchos huesos • Asjabad, el capricho de un dictador extremadamente caprichoso • Mil ochocientos hielo y muerte, el año en que el mundo fue engullido por la oscuridad • Ciudades catastróficas ya abandonadas

Existen lugares coyunturalmente malditos. Se vuelven malditos por las circunstancias, aunque solo sea por un corto espacio de tiempo. Como si hubieran sido tocados por el diablo. Como si los jinetes del apocalipsis hubieran decidido darse un garbeo por ellos. Es, por ejemplo, el caso de Santa Cruz, en California, una apacible ciudad que entre los años 1970 y 1973 se convirtió en el campo de batalla de tres asesinos en serie que actuaron, por casualidad, simultáneamente: John Linley Frazier, Herbert William Mullin y Ed Kemper. El fiscal del distrito, Peter Chang, afirmaría entonces que Santa Cruz, un centro turístico y de recreo para jubilados californianos, se había convertido de la noche a la mañana en «la capital mundial del crimen». Algo así como Villa Electrones, el lugar que menciona irónicamente Tracy Jordan en la serie de televisión *Rockefeller Plaza* (temporada 3, capítulo 16): «¿Esto es Villa Electrones? Me veo rodeado de negatividad. Juego de palabras».

También es el caso de los lugares donde ocurrieron hechos catastróficos, como los siguientes, que ostentan el récord de víctimas. La pandemia de peste bubónica, neumonía y septicemia que diezmó la población de Eurasia en el siglo XIV. La hambruna de China producto de la inepta política de Mao. El huracán de Bangladés de 1970. El desbordamiento del río Amarillo (Huang-He) de 1887. El terremoto que sacudió Henan en 1556. La erupción volcánica de Tambora en 1815. La bomba atómica que cayó en Hiroshima.

Otros lugares solo son malditos desde el punto de vista de algunos. Por ejemplo, para los antiguos irlandeses el infierno no era un lugar ardiente lleno de burbujeantes calderas, sino un páramo de hielo en el que se sucedían gigantescos aludes.

Porque, incluso, los lugares que no se definen como malditos puede acabar siéndolo en cualquier instante. Como ese mapa que llevó a cabo el médico John Snow para combatir el cólera que azotaba Londres en 1854: sin saber aún que las bacterias podían transmitir la enfermedad, Snow fue calle por calle preguntando por los casos de cólera que se producían, generando una geografía de la enfermedad que le permitió localizar el epicentro del mal: un pozo de agua que había sido contaminado por heces infectadas y que explicaba, por ejemplo, la razón de que los bebedores de cerveza del barrio no enfermeran. Al desconectarse la bomba de agua del pozo, situada en Broadwick Street (la actual Broad Street), la enfermedad remitió. Ahora, si os dirigís a esa dirección, os toparéis con una réplica de esa bomba de agua, erigida en 1992 en memoria del descubridor de las geografías del mal, John Snow.

Un lugar se puede hacer maldito incluso con una simple piedra. Es una piedra horadada de la que se dice que escapó el diablo, situada en una esquina de una calle donde algunos aseguran que se oyen gritos y lamentos. La calle

se encuentra en Lima, Perú, localizada en el barrio alto, en la intersección del Jirón Junín con el Jirón Cangallo. La piedra es negra (está compuesta de feldespato y cuarzo), tiene un metro de alto y parece brotar del pavimento. Es la Piedra del Diablo o la Peña Horadada. La Sociedad Geofísica de Perú sugiere que la piedra data de la época prehispánica, y que podría haber sido transportada desde el valle del Chillón, en las estribaciones andinas, por río, convirtiéndose posteriormente en un importante centro ceremonial y de adoración en la Lima del siglo XII.

UN IMÁN PARA LA CATÁSTROFE NATURAL

Hay lugares donde la catástrofe natural permanece para siempre. Lugares en los que podrías tener más problemas que Jack Bauer en toda una temporada de la serie estadounidense *24*.

Por ejemplo, conocemos el lugar donde se han precipitado las lluvias más abundantes, que es isla Reunión, en el océano Índico: el 16 de marzo de 1952 cayeron nada menos que 1870 litros por metro cuadrado en un solo día. A Noé no le hubiera dado tiempo ni de coger el arca y los animales.

Si no os gustan los días lluviosos, entonces quizá prefiráis el lugar más árido que se conoce, que es el desierto de Atacama, en Chile: un año registró 0 litros por metro cuadrado. Técnicamente, un desierto es un lugar donde las precipitaciones anuales son inferiores a 254 milímetros, y en el Sáhara solo llueve una media de 25; pues en Atacama solo llueve 0,1 milímetros de media: 250 veces más árido que el Sáhara. Atacama, también, ostenta el récord de la sequía más larga. Una sequía que duró 400 años. Cuando cayeron las primeras gotas en 1972 debió de ser como si cayera maná del cielo. Esta sequía se contrapone con la que está considerada la piscina más grande del mundo, también en Chile, pero en Algarrobo, en el complejo turístico San Alfonso del Mar. Tiene un kilómetro de largo, ocho hectáreas de extensión y 250 000 metros cúbicos de agua del Pacífico templada y cristalina, es decir, el equivalente a 6000 piscinas residenciales.

La máxima velocidad del viento registrada se encuentra en el monte Washington, Estados Unidos: el 12 de marzo de 1934, 371 kilómetros por hora; pero en general el lugar más ventoso es Commonwealth Bay, en la Antártida, donde se han sentido ráfagas de 320 kilómetros por hora.

La máxima temperatura se registró en Al Aziziya, Libia: el 13 de septiembre de 1922 se midieron 58 ºC. Pero en general, el lugar más caluroso de la Tierra está en Dallol, Etiopía, donde la media anual no baja de los 34,4 grados.

En el otro extremo del mercurio, el lugar más frío es Plateau Station, en la Antártida, donde hay -89 ºC de media (aunque si soy justo, debería decir que el lugar más frío del universo está en Finlandia, donde en el año 2000 un equipo de la Universidad de Tecnología de Helsinki consiguió enfriar una pieza de rodio a una décima parte de una milmillonésima de grado por encima del cero absoluto, -273 grados, la menor temperatura que se puede alcanzar debido a las leyes de la física: incluso en el espacio interplanetario es raro hallar temperaturas por debajo de los -245 grados). Aunque si solo contabilizamos los sitios habitados, entonces debo mencionar como lugar más

frío a Oimiakón, en la república rusa de Yakutia, al este de Siberia, en una meseta a 750 metros sobre el nivel del mar, donde los termómetros marcan hasta -71,2 ºC, récord alcanzado en 1926. Vivir allí es peor que vivir en un congelador, lo saben bien sus 800 habitantes. Tanto es así que sus pescadores, cuando extraen las capturas, estas se congelan en menos de 30 segundos, con lo cual no precisan de hielo conservante; la leche se comercializa en bloques helados de color mármol; la comida no se guarda en neveras, sino en el vestíbulo de la casa, que no está provisto de calefacción; si se lanzara un vaso de agua al aire caería contra el suelo convertido en hielo quebradizo; si allí os olvidáis de cubrir de ropa alguna parte de vuestro cuerpo para salir a la calle, probablemente sufriréis graves lesiones en los tejidos; si se superan los 51 grados bajo cero, entonces se cierra la escuela; aquí el invierno dura como mínimo nueve meses. En definitiva, hasta el viajero Fridtjof Nansen, que se quedó atrapado en el hielo con su barco durante dos años, allá por 1893, en su intento de conquistar el Polo Norte, se echaría a temblar (literal o metafóricamente) si tuviera que mudarse a cualquiera de estos lugares.

La nevada más intensa de la que se tiene constancia fue en el monte Rainier, Estados Unidos: del 19 de febrero de 1971 al 18 de febrero de 1972 (casi un año) se precipitaron tantos copos como para llenar 31 102 litros por metro cuadrado. Supongo que a consecuencia del cambio climático todos estos registros no tardarán en ser superados y podréis sentiros como el doctor Zhivago, con carámbanos en las pestañas y acompañado de media docena de pingüinos bailarines.

CALGARY, EL LUGAR FAVORITO DE LOS METEORÓLOGOS

El caso de Calgary es particularmente extraño. Calgary no ostenta ningún récord, pero posee el clima más inestable del mundo a lo largo del año. Si vivierais en cualquiera de los lugares anteriormente mencionados, tal vez tuvierais la mala fortuna de vivir un mal día. Pero en Calgary esa clase de días se dan más a menudo que en cualquier otro lugar del planeta.

La ciudad de Calgary se encuentra en la provincia de Alberta, Canadá, la única provincia del mundo que, por cierto, está libre de ratas: por un lado por sus condiciones climáticas, pero sobre todo porque existe una patrulla de cientos de oficiales que las mantienen a raya (y tampoco se permiten las ratas domésticas). Calgary es la tercera ciudad de Canadá en términos de población: en 2011, su censo era de 1 096 833 habitantes. Es un destino muy popular para los deportes de invierno; en 1988 se convirtió en la primera ciudad

canadiense en acoger los juegos olímpicos de invierno. Según una encuesta realizada por la revista *Forbes* en 2007, Calgary también fue calificada como la ciudad más limpia. Pero Calgary también guarda muchas sorpresas climáticas.

Imaginaos el siguiente escenario. Estáis paseando por Calgary en un día soleado, espléndido, casi podéis ir en manga corta, los pájaros cantan, la gente parece alegre y despreocupada, y de repente, sin previo aviso, la temperatura desciende bruscamente 15 grados. Empezáis a tiritar de frío, pero por suerte lleváis una chaqueta anudada a la cintura. Entonces empieza a llover torrencialmente y maldecís el instante en que os dejasteis el paraguas en casa. Pero antes de que lleguéis a casa, todavía tendréis que lidiar con una tempestad de granizo. Como si fuerais el hombre del tiempo experimentando todo lo que predice a lo largo de un año, de manera secuencial y en un solo día.

En Calgary es natural que la temperatura descienda de los 16 grados a -2 en solo seis horas. Uno podría pensar que Calgary ha sido víctima de alguna clase de maldición, como esas nubes individuales que no dejan de descargar agua sobre la cabeza de un personaje de dibujos animados. Pero lo cierto es que el clima excéntrico de Calgary es consecuencia de su especial situación geográfica. El invierno acostumbra a ser largo, con una temperatura media de -9 grados, y los veranos son cortos y templados, con una media de 16 grados. Pero Calgary está enclavada a solo 80 kilómetros de las Montañas Rocosas y se halla a unos 1000 metros por encima del nivel del mar, por lo que su clima está muy influido por la elevación de la ciudad y la proximidad al cordón montañoso. Sobre Calgary también sopla un extraño viento procedente del océano Pacífico, el *chinook*. Este viento puede provocar que la temperatura suba de repente más de 15 grados y también puede durar varios días, haciendo que incluso la temperatura invernal alcance los 20 grados. Pero al dejar de soplar, entonces se pueden producir tempestades de nieve, o hasta nevadas en pleno verano. El *chinook* tiene unos efectos tan asombrosos en el ambiente que hasta se han escrito novelas en las que se les otorgaba unos orígenes fantásticos: en *Rootabaga Stories* (1922), de Carl Sandburg, se habla de un remoto lugar de Canadá, Medicine Hat (que no debe confundirse con el Medicine Hat de Alberta, Canadá), que se encuentra cerca del río Saskatchewan, donde se originan las ventiscas y el *chinook* bajo la batuta del Gran Vigía de los Hacedores de Tiempo, que está sentado en un taburete sobre una alta torre en una alta colina.

Y es que no hay que olvidar que el viento puede influir incluso en la cordura de la gente, en los llamados «meteosensibles», según los psiquiatras. La explicación técnica es que el viento origina fuertes variaciones en la polaridad e intensidad de la carga iónica de la atmósfera alterando así la actividad neurotransmisora central. El trastorno más conocido provocado por

el viento se conoce como «efecto Fohen», que describe las consecuencias de los vientos del desierto. Los vientos huracanados en general, al parecer, también tienen cierto correlato con el índice de suicidios de la zona donde inciden. En ese sentido, Calgary es algo así como una ciudad atmosféricamente ciclotímica o bipolar.

Para añadir más pirotecnia a Calgary, la ciudad se halla al borde del «corredor de granizo de Alberta», con lo cual las granizadas pueden ser de órdago, capaces de destruir por completo el mobiliario urbano: la más cruenta ocurrió en septiembre de 1991 y se considera una de las catástrofes naturales más destructoras de la historia de Canadá.

Así pues, el clima de Calgary es tan cambiante y agresivo que recuerda al temperamento de un individuo con trastorno bipolar. Su récord de temperatura mínima fue registrado en 1893 (-45 ºC) y su récord de temperatura máxima en 1919 (36 grados). En junio de 2005 se registró la precipitación más elevada de la historia de la ciudad: 248 mm de lluvia en junio de 2005. Quizá esta ciudad no sea maldita para algunos, pero seguro que muchos de sus habitantes y posiblemente todos sus turistas habrán lanzado más de una maldición al aire mientras paseaban por sus limpísimas calles.

La antítesis de Calgary es un encantador pueblo de pescadores situado en el archipiélago Lofoten, en Noruega. Su nombre es Reine, y sus habitantes disfrutan de un clima muy estable y relativamente cálido a pesar de que casi está en el fin del mundo, en el norte del círculo polar. Noruega puede congelarse, pero Reine permanecerá sin hacerlo. La razón de esta rareza climática se debe a la particular situación geográfica del pueblo, que está bañado por la corriente del Golfo. En pleno invierno, en Reine, raramente estaréis a menos de 0 grados.

PUNTA ARENAS, DONDE EL SOL TE PUEDE QUEMAR LA PIEL

Uno de los últimos lugares malditos producido por determinadas condiciones climáticas ha sido creado netamente por la mano del ser humano. Se trata de Punta Arenas, en Chile, que se ha convertido en el primer lugar poblado que sufre las consecuencias del agujero en la capa de ozono.

El descubridor del agujero en la capa de ozono fue precisamente un latinoamericano, el mexicano Mario J. Molina, Premio Nobel de Química en 1995. Gracias a la pasión por la ciencia del doctor Molina (de pequeño, en lugar de jugar con los demás niños, ya se había montado un laboratorio improvisado en el cuarto de baño de su casa), publicó el 28 de junio de 1974

el primer artículo que demostraba la existencia de ese agujero en la revista *Nature*. Ahora sabemos el peligro que representan los clorofluorocarbonos (CFC), un nombre un tanto cacofónico que sin embargo designa algo muy cotidiano: un simple gas que, al llegar a la atmósfera y liberar cloro debido a la acción de los rayos ultravioleta del sol, se dedica a destruir las moléculas de ozono de nuestra atmósfera. Algo así como un *psycokiller* del cielo. Y es que una simple molécula de cloro es capaz de vagar por la atmósfera durante más de un siglo, eliminando en su viaje hasta 100 000 moléculas de ozono. Los seres humanos lanzamos mucho CFC al ambiente porque lo usamos para fabricar toda clase de cosas: los envases que emplean en los restaurantes de comida rápida, por ejemplo. También se usa como gas impulsor para los aerosoles, como la laca para el pelo o el desodorante. En los aparatos de aire acondicionado y en los frigoríficos. O en disolventes para limpiar equipos electrónicos. El daño es tan considerable que si ahora mismo dejáramos de emitir CFC a la atmósfera, el agujero detectado en la Antártida no desaparecería hasta el año 2100.

La imagen de un agujero en el blindaje que protege el planeta de los rayos ultravioleta nos retrotrae a ese entretenimiento de niño travieso consistente en amplificar la luz del sol con una lupa dirigiéndola hacia el cuerpo diminuto de una hormiga. Hasta ahora, este rayo mortífero no podía achicharrar a ningún humano con complejo de hormiga, pues el agujero de la capa de ozono está en un lugar despoblado, como es la Antártida. Pero desde hace unos años, concretamente desde 1992, la situación ha cambiado. Sobre Punta Arenas, durante los meses de septiembre y octubre, aparece la mortífera lupa gigante venida desde la Antártida dispuesta a quemar a sus habitantes.

Situada en el extremo sur del continente americano, Punta Arenas constituye un ejemplo de lo que le sucederán al resto de las ciudades del mundo si no atajamos el problema de las emisiones de CFC. En las playas, y en más de 50 plazas y colegios de Punta Arenas, como si fuera el escenario de una película apocalíptica, se levantan unos ominosos semáforos. No son semáforos para gobernar el tráfico, sino para indicar el nivel de peligro que entraña exponerse al sol. Se les llama solmáforos. Si se enciende el color rojo o morado, entonces lo mejor es no salir de casa si antes no os habéis protegido con ropa o un protector solar de factor 100 hasta el último centímetro de vuestra piel. Unas señales luminosas que acaso recuerdan a las señales acústicas que avisan de un inminente bombardeo; en este caso de ardientes rayos ultravioletas, capaces de producir quemaduras, cáncer de piel (los casos se han incrementado en Chile en un 106 por ciento) y otras enfermedades de la piel, cataratas o ceguera. Los niños también suelen llevar unas pulseras fotosensibles que cambian de color a medida que aumenta el riesgo de exponerse al sol. Se ha aprobado también una ley que obliga específicamente a los empresarios a proteger a los trabajadores cuando puedan estar expuestos

a la radiación ultravioleta.

El desplazamiento del agujero de ozono hasta esta localidad del extremo más austral de Chile solo dura unos días, tres o cuatro a lo sumo, pero son suficientes para generar la alarma general. Las quemaduras más graves se produjeron en 1999, dándose casos de ampollas en la piel y distintas lesiones dérmicas. Afortunadamente, cuando esto sucede también suele ocurrir que sobre el estrecho de Magallanes se produce una ola de mal tiempo, así que las nubes actúan como escudo contra las radiaciones.

En todo caso, si queréis estar al tanto de las dimensiones del agujero de ozono, os recomiendo que os descarguéis una aplicación desarrollada por la NASA que, además de indicar los índices de masa de hielo en el mar, el dióxido de carbono, nivel del mar y temperatura global, también os informará en tiempo real del tamaño del agujero que parece una lupa gigante: www.climate.jpl.nasa.gov/widget/. Os será muy útil si optáis por viajar a los confines de Tierra de Fuego en los meses de septiembre y octubre. ¿No suena irónico que Punta Arenas esté situada en Tierra de Fuego? En todo caso, podéis posponer vuestro viaje hasta el año 2065. A tenor de la reducción de emisiones de CFC a la atmósfera, es el año en el que los científicos estiman que el agujero en la capa de ozono se cerrará. Otros expertos, sin embargo, proponen un escenario más pesimista: hace 200 años la concentración de carbono en la atmósfera era de 2,8 partes por 10 000; hoy es de 3,9 partes; y será de al menos siete partes para el año 2100.

El árbol asesino de Kerala

En otros lugares la naturaleza es sumamente selectiva. No resulta maldita para los seres humanos, pero sí para otras especies, por ejemplo para las serpientes. Es el caso del estado indio de Kerala.

Kerala es un mosaico de idiomas, alfabetos, religiones y hasta formas de gobierno. El 90 por ciento de su población está alfabetizada, y todos los hombres, independientemente de su condición social, visten con una tela de dos metros que se enrollan a modo de falda y que doblan de diferente manera dependiendo del calor o de la formalidad de la ocasión. Kerala es como la Suiza de Asia. También debe de ser el lugar de la Tierra con la mayor concentración de cocoteros, así que para protegerse del sol y del calor las construcciones suelen ser de menor altura que los cocoteros para servirse de la sombra de estos. Desde las alturas ni siquiera distinguiríamos ciudad alguna, solo una infinita alfombra de hojas de palma. Kerala está tan íntimamente ligada al coco que incluso de la salvia de los brotes nuevos de la planta de

coco fabrican un licor fermentado de fuerte aroma que se llama Toddy, cuya venta es legal si no supera los seis grados. El único aceite que usan en la cocina es el aceite de coco, y para tomar el sol también se untan de aceite corporal de coco. No usan ni el yogur ni la leche, solo la leche de coco. Todos los platos de su gastronomía contienen leche de coco o bien la carne del coco. Y todos los platos se los comen con la mano, incluso el arroz o la salsa de vegetales, pero no por ritos o costumbres ancestrales, sino porque entienden el tacto como un sentido más que añadir al acto hedonista de comer, aparte del gusto, la vista o el olor.

Pero en las selvas de Konnie Range, lejos de la urbe, crece un misterioso árbol que nada se parece al cocotero. Se llama *Analivega patta*. Es un caso de criptobotánica que cualquiera puede visitar, pues los árboles no acostumbran a moverse demasiado de su sitio, aunque fuera de las fronteras de Kerala es poco conocido. Alrededor de estos árboles pueden encontrarse fácilmente decenas de esqueletos y cadáveres de serpientes. Según las tribus que habitan el lugar, el simple contacto de la serpiente con la corteza del árbol, aunque solo sea mínimamente, produce una parálisis y la muerte en pocos minutos del ofidio. Pero lo que resulta más extraño todavía es que las personas mordidas por serpientes venenosas sanan gracias a una sustancia que también obtienen de las entrañas del árbol. Así pues, el *Analivega patta* es venerado por las tribus de Konnie Range, que lo consideran un presente de la madre tierra. Aún hoy no existe confirmación científica del tipo de toxicidad que rezuma la corteza de este árbol o de su supuesto antídoto, pues encontrarlos es difícil y las tribus solo conocen 20 ejemplares, que, además, están muy dispersos entre sí (lo cual es un alivio, pues de hallarse concentrados en un solo lugar podrían ocasionar un daño ecológico irreparable: extinguir la población de serpientes).

Los habitantes de la selva, como la colonia tribal de Chempanaruvi en el distrito de Kollam, disponen hasta de su propia metodología para adquirir las propiedades del árbol: no pueden hacerlo hasta que el árbol alcance determinada edad, que calculan gracias a sus conocimientos de datación relativos a la circunferencia del tronco y la altura del árbol. Y para elaborar el antídoto se debe rasgar la corteza, pero no debe hacerse con ningún tipo de metal, pues eliminaría sus propiedades, sino con astillas de madera afilada o piedras. Después, la corteza debe ser molida en una piedra mezclada con agua fresca y finalmente tragarse. A los pocos minutos el veneno desaparece del torrente sanguíneo.

De confirmarse botánicamente que el *Analivega patta* obra como un anulador del mal en forma de serpiente, este tipo de árbol hubiera sido ideal en la época de Adán y Eva: la serpiente no habría podido acercarse a él para convencer a Eva de que probara su fruta. ¿Os imagináis construirse una armadura de corteza de *Analivega patta* para luchar contra los ofidios, esos iconos del mal? O, sin ir tan lejos, la próxima vez que os internéis por la

selva, no olvidéis colgaros del cuello un fragmento de su corteza, que, a buen seguro, obrará mucho más eficazmente que cualquier talismán de mercadillo.

CARRETERAS MALDITAS

Otros lugares que se han ganado a pulso su rótulo de «malditos» son los que parecen imantar a los accidentes. Es el caso de los puntos negros o los tramos de concentración de accidentes. Bien, en realidad, según la Dirección General de Carreteras del Ministerio de Fomento, no son lo mismo. Un tramo de concentración de accidentes (TCA) es aquel en el que el número de accidentes es significativamente mayor que la media de accidentes ocurridos en otros tramos de características similares en un periodo de cinco años. Estos tramos deben tener al menos un kilómetro de longitud. Sin embargo, un punto negro es un tramo de una longitud de 100 metros en el que el número de accidentes registrados en el periodo de un año es tres o más. Esto significa que, aunque los puntos negros pudieran ser suprimidos algún día gracias a una infraestructura de lujo y unas habilidades de los conductores dignas de *El coche fantástico*, los TCA siempre existirán. A no ser que ocurra un milagro: que no vuelva a producirse jamás un accidente de tráfico.

Para simplificar, vamos a llamar puntos negros a todos esos tramos de carretera en cuyo arcén podemos distinguir una cruz de PVC o un ramo de flores, a modo de recuerdo de los allí fallecidos. Un punto negro puede ser una curva mal diseñada, un espacio con escasa iluminación, una vía con señalización inadecuada por exceso o por defecto, con el firme deteriorado, obstáculos inesperados, arcenes insuficientes o cruces peligrosos y sin visibilidad. Un punto negro también puede formarse debido a una particularidad geográfica o social: una discoteca al borde de una carretera que provoca cada noche el consumo de alcohol, una zona agrícola en la que circulan tractores que ensucian la vía de traicionero barro, un sitio donde entrenan ciclistas, incluso un grupo de molinos quijotescos que despistan la atención. Fomento, en 2009, señaló que existen 776 tramos de alta siniestralidad en la red vial española, que posee 166 216 kilómetros.

Sin embargo, morir en la carretera no es tan probable como parece, aunque circulemos por una carretera maldita. Si bien las cifras de accidentes mortales parecen alarmantes, no solemos tener en cuenta el tiempo que pasamos en los coches ni el número de kilómetros que recorremos a diario. Tal como explica Tom Vanderbilt en su libro *Tráfico*, y que ya hemos comentado anteriormente, en Estados Unidos la gente pasa tanto rato en el interior de sus coches que los conductores tienen mayores índices de cáncer

de piel en su lado izquierdo (algo que sucede en el lado contrario en los países en los que se conduce por la izquierda). En São Paulo, el tráfico es tan denso que los ricos optan por desplazarse en helicóptero, usando las más de trescientas pistas de aterrizaje de la ciudad. En Yakarta, los indonesios pueden trabajar como «jockeys de coche», una especie de autoestopistas que cobran por ayudar a los conductores a alcanzar la cuota de pasajeros necesaria a fin de acceder a los carriles rápidos. En las afueras de Shanghái y otras ciudades chinas existen los guías de carretera profesional o *Zhiye dailu*, que se pueden subir a tu coche para ofrecerte orientación en la ciudad desconocida, a modo de GPS humano. Y en Moscú es fácil cruzarse con coches que viajan a 220 kilómetros por hora: son taxis de alta velocidad que prometen llevarte a tu destino sin atascos ni retrasos; por ejemplo, prometen llevarte a cualquier aeropuerto moscovita en solo 10 o 15 minutos, casi lo mismo que se tarda en helicóptero, por solo 130 euros. Se dice que estos taxis no son multados porque sobornan a la policía de tráfico o directamente porque están conducidos por agentes libres de servicio.

De modo que es cierto que, para 2020, la Organización Mundial de la Salud (OMS), la tercera causa de muerte del mundo será la relacionada con los accidentes de tráfico. No obstante, esta terrible cifra de muertes no se debe tanto a la peligrosidad de la carretera como a la cantidad de tiempo que pasamos en el coche. De hecho, viajar en un coche es solo un poco más peligroso que quedarse sentado en un sofá de vuestra casa. Según refieren los autores de *Superfreakonomics*, Steven D. Levitt y Stephen J. Dubner, si consideramos la tasa de mortalidad por kilómetro recorrido, entonces se concluye que en Estados Unidos solo hay una muerte por cada 120 millones de kilómetros recorridos. O dicho de otro modo: si un conductor circula 24 horas al día a 50 kilómetros por hora… de promedio, morirá de un accidente de tráfico después de conducir 285 años seguidos. Si elimináramos todos los coches del mundo la gente seguiría muriendo, pero de otras cosas, porque dedicaría ese tiempo a otras actividades tan o más peligrosas que conducir.

Con todo, si queréis conducir por una carretera que de verdad os dará un susto, entonces os recomiendo la autopista argelina Autoroute Est-Ouest, una autopista de 1200 kilómetros que discurre por todo el litoral de Argelia. El susto llegará cuando alcancéis Marruecos: entonces la autopista se acaba en seco. De repente acaba el asfalto y empieza el campo, lo cual resulta muy llamativo en una autopista de seis carriles. El corte de carretera solo tiene unos letreros al final, dejados por los contratistas chinos que llevaron a cabo la obra.

LA CARRETERA DE LA MUERTE

Pero ¿dónde está el punto negro más mortífero del mundo? ¿Dónde se halla la carretera que jamás deberéis recorrer sin antes haberos provisto de una buena colección de amuletos y una surtida caja de biodraminas? Se encuentra en la capital de Bolivia, La Paz, en los Andes, la capital de un estado a mayor altitud del mundo.

Se llama carretera de los Yungas, aunque los lugareños y las autoridades de Tráfico le han dado el cariñoso apelativo de «la carretera de la muerte». Es una carretera en la que incluso el «coche fantástico», el Pontiac Trans Am bautizado con el nombre de Knight Industries Two Thousand (KITT para los amigos), hubiera tenido verdaderas dificultades para salir sin un rasguño, aunque Michael Knight/David Hasselhoff, «un hombre que no existe en un mundo de peligros», hubiese estado a volante. Y es que la carretera de marras posee 69 kilómetros, cuatro metros de ancho excavado en la roca viva (aunque la mayoría de los tramos no alcanzan ni los tres metros), un desnivel de 3600, una inestable pared de la que cuelgan lianas a un lado y un precipicio de 300 metros al otro, un precipicio desprovisto de guardarraíles o cualquier otra medida de seguridad; y cada día la cruzan camiones y llamas. El único segmento llano de carretera debe de estar expuesto en un museo e iluminado convenientemente.

Si tenéis mala suerte, incluso puede que os encontréis con uno de sus característicos bancos de niebla. Pero lo habitual es que pongáis a prueba vuestro vértigo con barrancos de 800 metros de profundidad, que os llueva o que os topéis con alguno de los numerosos transportes pesados de mercancías y que tengáis que negociar quién da marcha atrás para ceder el paso al otro en un cruce o una curva especialmente estrecha, haciendo ejercicios de contorsionismo con los vehículos (aunque en los tramos con menor visibilidad este dilema se resuelve gracias a una suerte de semáforos humanos que usan carteles rojos o verdes para indicar si el paso hacia una u otra dirección está despejado). Para añadir más complicación, en la carretera de los Yungas se respira cierto aroma *british*, al menos en lo que se refiere a modelo de conducción: aunque en toda Suramérica se conduce por la derecha, en esta carretera se hace por la izquierda. Esta particularidad se ha impuesto para permitir que los barrancos queden en el lado del conductor y que a este le resulte más sencillo calcular las distancias y apurar al máximo el espacio disponible: literalmente, en ocasiones, las ruedas de un lado del coche giran sobre el vacío para dejar paso a los vehículos que circulan en dirección contraria, que también deben rozar la roca de la montaña con sus parachoques, sobre todo si se trata de camiones y autobuses.

La carretera empezó a construirse en la década de 1930 gracias a la mano

de obra de prisioneros paraguayos que Bolivia capturó durante la guerra del Chaco. En aquel entonces era el único camino para acceder al norte del país desde La Paz, de modo que incluso podían formarse congestiones de tráfico. Actualmente, aunque existen otras alternativas, la carretera se usa lo suficiente como para que cada año se registren una media de 200 muertos por accidentes de tráfico. Por eso no es extraño que cada pocos metros nos crucemos con una cruz en la vera del camino que nos va recordando que en cualquier momento puede tocarnos a nosotros. Solo entre 1999 y 2003 se registraron en esta vía 98 728 accidentes que dejaron un saldo de 678 muertos. Desde 2006, con la apertura de otra carretera que une La Paz y Coroico, se ha reducido más todavía el tráfico de los Yungas. Pero los vehículos, contra todo pronóstico, siguen usándola, incluidos los autobuses de una línea regular.

Cualquiera que se aventurase por esta carretera con una L de novato en la luna trasera de su coche, saldría de allí con un doctorado *magna cum laude* en conducción de *rallies*. Y es que a diario, este *psycokiller* con forma de carretera ofrece innovadoras formas de desafiar las leyes de la física y de poner a prueba los reflejos de los conductores. Si quieren vendernos un todoterreno verdaderamente seguro y eficaz, los anunciantes deberían rodar el *spot* en un tramo de esta carretera, un punto negro negrísimo en sí mismo. Una montaña rusa natural que también es una famosa ruta de ciclistas adictos a la adrenalina.

En definitiva, «la carretera de la muerte» podría convencer a Hans Monderman de la necesidad de poner señales de tráfico por doquier. Monderman fue el ingeniero de tráfico más famoso del mundo y se hizo célebre por su aversión a las señales de tráfico, que consideraba generalmente demasiado obvias y cuyo abuso podía producir en el conductor que al final se insensibilizase a ellas. Solo había una señal que Monderman adoraba, la que se levanta en la linde de la pequeña aldea de Makkinga, en Frisia, Holanda: anuncia un límite de velocidad de 30 kilómetros por hora y luego dice: *verkeers-bordvrij*. Es decir, «libre de señales de tráfico». Una señal de tráfico que anuncia la ausencia de señales de tráfico. Así que si queréis conducir libres, no os perdáis un recorrido por Makkinga, pues allí no encontraréis semáforos, ni señales de *stop*, ni de prohibido aparcar, ni cedas el paso, ni dirección prohibida. Makkinga fue el primer lugar en declararse libre de señales de tráfico, y hasta el momento no ha tenido problemas por ello. Diversas ciudades de Alemania, Suecia o el Reino Unido han empezado a implantar este sistema en una parte de su superficie (hay determinadas avenidas donde tal opción no es posible sin causar graves problemas). Monderman, sin embargo, quizá se habría replanteado su filosofía respecto a las señales de tráfico tras recorrer «la carretera de la muerte».

La ruta de los huesos

La ruta de los huesos, en Rusia (su nombre oficial no es tan amenazador: M56) tampoco se queda corta. No es tan mortífera como la carretera de la muerte, pero se le acerca peligrosamente. Es una carretera que cruza la inhóspita Siberia y que fue ordenada construir por Stalin, en pleno apogeo de la Unión Soviética. La carretera tiene unos 2000 kilómetros y une las ciudades de Magadán y Yakutsk. En esta región del mundo hace tanto frío que hasta los cadáveres que se entierran en los cementerios, debido a los ciclos de congelación y descongelación del suelo, acostumbran a emerger de la tierra como en una película de zombis; y entonces deben ser de nuevo enterrados periódicamente. Así que imaginad las penurias que sufrieron los trabajadores que se encargaron de construir la carretera.

La leyenda local cuenta que cada metro de esa carretera costó una vida. Para evitar el problema de que volvieran al mundo de los vivos, al enterrar a los trabajadores que perecían, los soldados que custodiaban a los trabajadores optaban por lanzar los cadáveres bajo los cimientos de la carretera a medida que esta iba avanzando. Así pues, si circulas por esta carretera, en realidad estás circulando por un camposanto de 2000 kilómetros de longitud. Un tétrico camino que, no contento con las vidas que ya ha segado, todavía sigue cobrándose centenares de víctimas cada año, pues en la época del deshielo y tras las lluvias estivales, la carretera se convierte en un barrizal donde en muchos tramos se hace totalmente imposible adivinar el asfalto.

La ruta también atraviesa la ciudad fantasma de Kadykchan, de obligada visita para completar el viaje de terror.

La carretera es el único modo de llegar a Yakutsk, de modo que, pese a lo arriesgado de su recorrido, miles de personas se ven obligadas a recorrerla poniendo en juego sus vidas. Como también lo hizo el actor Ewan McGregor a lomos de su motocicleta en el documental *Long Way Road*, que las pasó canutas con las trampas de barro de la llamada «ruta de los huesos».

En definitiva, una carretera que jamás debería pisar un amaxofóbico, persona que percibe el tráfico rodado como una amenaza y a los demás conductores como individuos peligrosos e inestables; eso les produce sudores, taquicardias, mareos, malestar estomacal, agarrotamiento muscular y, en general, todos los síntomas de la ansiedad. Un estudio de 2005 del Instituto Mapfre de Seguridad Vial estimó que el 64 por ciento de las mujeres y el 36 por ciento de los hombres que conducen padecen esta fobia. Si entráis dentro de la estadística, ya sea porque padecisteis una situación estresante de tráfico que os produjo un ataque de pánico o un miedo a conducir tras sufrir o presenciar un accidente, ya lo sabéis: ni se os ocurra acercaros a la ruta de los huesos.

DENISON'S ROAD

En la misma línea segadora de vidas se inscribe una carretera del Ártico conocida como Denison's Road. Recorre más de 500 kilómetros atravesando Canadá, entre Tibbitt y Contwoyto, hasta alcanzar unas inmensas minas de diamantes del norte, en la región del Lac du Gras. Como la mayoría de su recorrido transcurre a través de lagos helados de superficie insegura, en cualquier momento los vehículos pueden ser tragados como si circularan por arenas movedizas.

Sin embargo, a pesar de lo inseguro de su superficie, no debéis imaginaros una ruta angosta llena de curvas y obstáculos. Esta carretera es tan ancha como una autopista de ocho carriles. Esto es posible porque, anualmente, la compañía Nuna Logistics, la encargada de explotar las minas de diamantes, lanza un destacamento de máquinas quitanieves para abrir el camino capaz de soportar el paso de camiones de hasta 70 toneladas. La tarea de ingeniería solo se realiza en invierno, cuando las islas que albergan las minas quedan temporalmente conectadas con tierra (dejando así de ser islas) y el hielo alcanza el espesor suficiente. Un espesor que está continuamente comprobado por helicópteros provistos de radares de penetración del suelo (GPR) capaces de determinar este espesor en cada tramo concreto.

De este modo, durante los meses más invernales, es habitual que por este páramo helado crucen innumerables camiones cargados de miles de toneladas de combustible, explosivos, acero y hormigón, todo ello necesario para mantener el funcionamiento normal de las minas de diamantes, sobre todo la de Diavik y la de Ekati, las dos minas de diamantes más grandes del mundo. Y durante todo este trasiego imposible es habitual que un camión se tope con una grieta. Entonces el conductor apenas dispone de unos segundos para saltar de la cabina y salvarse de las fauces heladas.

Para evitar en lo posible estas trampas mortales, los camioneros deben atravesar los cientos de kilómetros de extensión de algunos lagos helados a una velocidad no superior a los 50 kilómetros por hora (lo mismo que sucedía en la película *Speed*, pero a la inversa: allí no se podía descender de determinada velocidad so pena de que estallara el explosivo). Desarrollar una velocidad mayor podría generar suficientes vibraciones como para partir la superficie. Como un elefante caminando de puntillas sobre un puente de cristal. Si se detecta una grieta a tiempo, unos metros por delante, entonces se pueden tomar dos alternativas: abrir un nuevo ramal en la carretera o construir una especie de puente improvisado mediante grandes palés.

Las minas son bastante recientes: se descubrieron en 1991. La de Diavik

se prevé que en pocos años produzca 170 millones de quilates de diamantes. Hasta ahora, no obstante, todavía no se han superado las cifras de quilates de los yacimientos surafricanos. Tiempo al tiempo, si antes la autopista de hielo quebradizo, por la que se realiza una media de 5000 viajes de ida y vuelta, no decide engullir a todo aquel que intente llegar hasta allí. Posibilidad cada vez menos remota a causa del calientamiento global, que año a año vuelve más inseguro este camino: el invierno de 2005-2006 fue el más caluroso de la zona desde 1850.

EL PELIGROSO SENDERO A HUASHAN

El equivalente a pie de las carreteras malditas es el camino que asciende hasta la montaña sagrada de Huashan. Todo este camino se ha de hacer sobre tus propios zapatos, y más que a un camino se asemeja a una yincana.

En China hay cinco montañas sagradas, cuya altitud varía entre los 1360 metros y los 2190 metros. El monte Tai o Taishan, en la actual provincia de Henan, que es la más antigua de las montañas sagradas y ostenta el título de «primera montaña del mundo»; el monte Song o Central, también en Henan, que ha sido el más visitado por los emperadores; el monte Bei Heng o Hengshan, en Shanxi, en la que se dice que cazaba el emperador Yao, a quien se le atribuye la invención del calendario y del juego go; el monte Nan Heng, situado en Hunan, al sur de China, que está compuesto por 72 cumbres. Y, por último, el monte Hua o Huashan, en la provincia de Shaanxi, a unos 120 kilómetros al este de Xian, que es la que nos ocupa por el particular sendero que la escala. Su nombre significa «flor», pues sus cinco cumbres, vistas de lejos, componen la forma de un loto, que es una flor sagrada. Está considerada como la cuna de la civilización china.

El sendero de ascenso a Huashan, escarpado y mortífero hasta decir basta, se ha usado desde tiempos inmemoriales para llegar a los templos taoístas que hay en su cima. El taoísmo se desarrolló a partir de un sistema filosófico basado en las escrituras de Lao Tsé y se vertebró como movimiento religioso organizado en el siglo II después de Cristo. La idea central de los taoístas consiste en alcanzar la inmortalidad, aunque esta no se entiende siempre literalmente, sino como longevidad en plenitud y en armonía con la naturaleza.

Sin embargo, hasta 100 personas mueren cada año siguiendo este camino que llega hasta un templo taoísta. Algo casi tan peligroso como andar por un campo minado. Incluso los suicidas se lo pensarían dos veces antes de enfrentarse a este sendero que, en algunos tramos, se parece más a un

ejercicio de escalada que a un camino que conduce a la gente a algún sitio. Sin embargo, son muchos los que se enfrentan a este desafío con connotaciones tanto físicas como espirituales (desde el taoísmo, por ejemplo, se cree que llegar a la cima de las cinco montañas sagradas supone dar un paso de gigante hacia la inmortalidad). Por otro lado, levantar un templo de tan difícil acceso también tenía una utilidad práctica y defensiva: durante la Revolución Cultural, por ejemplo, los Guardias Rojos, empeñados en destruir todos los templos taoístas, jamás alcanzaron los más elevados, como este.

Si enfrentarse a este sendero requiere unas condiciones físicas y mentales sobrehumanas, imaginad lo que supuso su construcción. Muchos monjes taoístas perdieron sus vidas en las labores de construcción, que se extendieron durante décadas. Y a continuación, imaginad el transporte de todos los materiales de construcción para levantar allí arriba, entre las nubes, los inexpugnables templos. La ascensión completa de un peregrino taoísta sin demasiado peso en la espalda dura unas 10 horas de caminata. Así que calculad lo que tardarían los constructores que iban cargados con bloques de piedra o tablas de madera.

Los tramos que más cortan la respiración tanto por la dificultad del camino como por la profundidad de los vertiginosos abismos son los siguientes:

El tramo conocido como «dragón negro», que es un camino esculpido en una empinada arista de la roca; un camino que apenas tiene unos centímetros de anchura, así que vuestro calzado sobresaldrá continuamente del sendero y cualquier paso en falso os convertirá en una mancha como la del coyote que perseguía al correcaminos.

Otro tramo literalmente obliga al caminante a deslizarse por la pared, agarrándose a cadenas claveteadas en la roca y encajando los pies en los agujeros que han practicado también en la roca.

La «garganta de los cien escalones» sube por una pendiente de 90 grados, y por las fotografías no llego a contar si son realmente cien escalones, pero os garantizo que visualmente parecen muchísimos más. Imaginaos una escalera tan empinada que al volver la vista no veríais peldaños, sino un simple precipicio que se pierde en las nubes bajas.

La parte más peliaguda del recorrido es Changong, que es un camino vertical de cuatro metros de largo y unos 30 centímetros de ancho. Para favorecer un poco la seguridad de los caminantes de esta especie de hibridación del Camino de Santiago y el Dragon Khan, este tramo dispone de postes de hierro claveteados en la roca desnuda y unidos entre sí por cadenas. En general, además, la mayor parte del sendero hasta la cumbre consiste en unos tablones de madera tan inestables como los del puente que cuelga sobre los cocodrilos en *Indiana Jones y el templo maldito*.

Algunos inviernos, la nieve y el hielo añaden todavía más dificultad al

viaje, o directamente dejan aislado el templo hasta la época del deshielo.

Para los turistas más precavidos existe una alternativa más cómoda para ascender hasta los templos taoístas: un teleférico. Llegar hasta allí arriba de esta forma no es tan espiritual y elevado, incluso puede que sea pecado…, pero sin duda es mucho más inteligente si tu intención es regresar a casa con vida después de intentar alcanzar los 2160 metros de altura del Huashan. Una montaña mágica desde la cual podréis atalayar un panorama sobrecogedor.

Sin embargo, si buscáis una alternativa española al sendero a Huashan, debéis visitar el Caminito del Rey, en el municipio malagueño de Álora, que probablemente es el sendero más peligroso del país. Y es que el sendero en realidad es una pasarela construida en 1901 que se sostiene por los pelos en las paredes del desfiladero de El Chorro. La pasarela está a una altura de 100 metros y la anchura del paso apenas llega a un metro. Originalmente, la pasarela sirvió para que los empleados de las plantas de energía hidroeléctrca de El Chorro y de Gaitanejo fueran capaces de cruzar de un extremo al otro con facilidad. Su nombre procede de la persona que lo inauguró, que fue el primero en cruzar el camino: el rey Alfonso XIII. Hasta el año 2000, muchos turistas han muerto intentando cruzar la pasarela, que ya se encontraba en un avanzado estado de deterioro, sobre todo alpinistas y personas ávidas de adrenalina. Entonces se cerró temporalmente y se reabrió totalmente restaurado y accesible para el público.

La desértica autopista de Tarim

Menos macabra, aunque igualmente surgida de una pesadilla con algunas décimas de fiebre, es la autopista de Tarim, situada entre las grandes dunas del Taklamakán, China, y que se considera la autopista (o reguero de asfalto) más larga jamás construida en un desierto: 552 kilómetros, uniendo la ciudad de Luntai con la de Mifeng, y que fue puesta allí de 1993 a 1995. Imaginad la estampa: un monótono paisaje de arena, de un tamaño equivalente a la mitad del área de España, pausado como los primeros minutos de *Lawrence de Arabia*, y de repente ¡zas!, un camión cruza delante de vuestras narices a velocidad endiablada haciendo que hasta la médula de vuestros huesos tiemble por el rugido.

Esta imagen delirante, contradictoria en una de las zonas más áridas del planeta (con toda la razón del mundo, su nombre, en lengua uigur, se traduce como «si entras no podrás salir», o también se le adjudica el sobrenombre de Mar de la Muerte), es únicamente posible gracias al tesón del Gobierno chino y a sus intereses petrolíferos; aunque este desierto ya tiene historia en el

asunto de los caminos imposibles: su borde septentrional y meridional lo cruzaban dos ramales de la Ruta de la Seda.

Como corresponde a una carretera de asfalto perfectamente normal en un ambiente salvajemente natural como este, el mayor problema siempre es el mismo: que la naturaleza no devore la construcción artificial. La arena que acaba situándose sobre el asfalto acostumbraba a obstaculizar el paso raudo de las decenas de camiones que transportaban petróleo de la cuenca del Tarim hacia el sur. Para frenar esta invasión de arena procedente de las dunas errantes, y evitar así que una línea tan fina de civilización permanezca intacta en mitad de la nada, se optó por construir una suerte de muro protector. Algo así como una muralla china, pero en versión vegetal. Un escudo protector verde y ecológico compuesto por pequeños árboles y matorrales que crece en los laterales de la autopista y que mantiene despejado el asfalto, frenando el avance de la arena impulsada por el viento. Desde las alturas parece que la línea gris de la carretera esté bordeada a ambos lados por sendas alfombras verdes, finas e interminables. Y el resto del paisaje, dunas marrones. Todo un prodigio ingeniero-biológico.

Sin embargo, la vegetación no podría sobrevivir por sí misma en un lugar tan árido, de modo que requiere continuos cuidados humanos: un ejército de horticultores que se dedican exclusivamente a proteger esta franja verde. Los protectores de estas plantas se ocupan sobre todo de mantener operativo el sistema de riego por goteo que permite a la vegetación continuar con vida. Así pues, como astronautas tratando de terraformar Marte, esta plantilla de trabajadores chinos debe vivir aislada a la vera de la autopista, con la única compañía de otro trabajador como él. Cada pareja de soporte de la infraestructura vive en una pequeña casa construida en la carretera. Cada cuatro kilómetros hay una de estas casas, que alojan también a otras parejas de trabajadores. Cada pareja se ocupa de su tramo de autopista como el tendero lo hace del tramo de calle que queda delante de su tienda, que barre y friega para que luzca lustrosa. La distancia entre cada pareja de horticultores, aunque escasa, no permite el contacto entre las casas, así que el tiempo de estancia en estas condiciones de aislamiento es corto: un máximo de dos años.

Veinticuatro meses viviendo en mitad de la nada, haciendo esfuerzos diarios por evitar que la escasa vida vegetal que depende de ellos sobreviva en mitad del desierto. Su único recuerdo de que no están solos, de que algún día podrán regresar a casa, es el paso eventual, raudo y veloz, de un camión lleno de petróleo, rugiendo como un demonio. Un escenario que solo tendría cierta coherencia en un episodio de la serie *La dimensión desconocida* que hablara de una suerte de carretera que cruza el espacio exterior uniendo diferentes planetas.

Desde 2003 se han plantado ya dos millones de plantas por año, además de haberse construido cientos de pozos (uno cada dos kilómetros) para surtir

de más agua a la vegetación, a fin de aumentar las franjas verdes hasta alcanzar los 70 metros de anchura y más de 400 kilómetros de longitud. La única estación de servicio en toda la carretera se llama PetroChina, de modo que no es buena idea ponerse en camino sin una buena reserva de combustible. Un mundo austero cruzado por una línea de civilización custodiada por hileras de arbustos y chopos. Una eterna lucha entre la vida y la muerte.

En cierta manera, la autopista de Tarim recuerda bastante a algunas carreteras que discurren por el desértico interior de Australia, lo que se denomina *outback* (aunque sin el hándicap de las dunas de arena devoradoras de asfalto). Carreteras interminables, con tramos totalmente rectos de decenas o cientos de kilómetros en los que solo circula ocasionalmente algún que otro vehículo rociando de arenisca y polvo rojizo la cuneta. Líneas rectas de asfalto que tiemblan a la vista producto de las oleadas de calor, perdiéndose en el horizonte en un trémulo y evanescente punto. Los viajes en coche por estos caminos desolados son tan monótonos que cruzarse con alguna gasolinera o cualquier otra cosa que rompa la linealidad del paisaje constituye un acontecimiento. Y ya no digamos si os cruzáis con otro vehículo en dirección contraria.

Pero la experiencia sensorial de encontrarse con otra persona en estas interminables carreteras solitarias se multiplica por mil cuando el otro vehículo es un *road train*. En Australia se llaman así a los camiones con varios remolques que miden hasta 45 metros de largo y que transportan la mercancía entre los puntos más distantes del país. Y, en efecto, parecen trenes de carretera, tan largos que aquel letrerito que muchos camiones llevan en la parte trasera para avisarnos de sus hechuras, y en el que pone, por ejemplo, «vehículo longo», suena a pitorreo.

DANAKIL, O CÓMO RECREAR ESTÉTICAMENTE EL INFIERNO

Tendemos a asociar los lugares malditos con lugares que se hallan en el subsuelo, bajo tierra, a muy baja profundidad, como herencia de nuestra idea del infierno. Porque el lugar maldito por antonomasia es el infierno. Aunque hay muchos tipos de infierno. Por ejemplo, si he de quemarme en uno, prefiero un infierno precristiano, como el hinduista, que no es eterno. En el infierno hinduista cada día equivale a 6400 años humanos. Es mucho, sí. Y más lo es si te mandan al infierno por haber dado muerte a un sacerdote: entonces la condena asciende a 149 504 millones de años. Pero aun así es

preferible esa larga temporada a la eternidad. Pero no hablaré del infierno, que no es una geografía fantástica de verdad, y sí de un lugar que se parece bastante al infierno, al menos estéticamente hablando.

Ese lugar se llama Danakil. Es un desierto y está situado dentro de la depresión de Afar, en la región oriental de Etiopía y al sur de Eritrea, entre el mar Rojo y el Nilo Azul, en lo que se llama Cuerno de África. Si estuviera en Estados Unidos, sería una de las maravillas del mundo y sin duda sería tan visitado como un parque temático, pero se encuentra en un enclave lejano y poco conocido. Para llegar allí desde las montañas del Tigray, en el norte de Etiopía, hay que pasar por cuencas de ríos secos y una zona montañosa poco habitada que recuerda al Gran Cañón del Colorado. El único atisbo de vida entre el calor sofocante son los camellos. Es uno de los puntos más calientes del mundo, con temperaturas diurnas que superan los 55 grados. Pero no por esta razón ha sido definido por muchos como un infierno en la Tierra. Es su aspecto lo que recuerda realmente al infierno.

En un lugar de este desierto que constituye la separación de las placas tectónicas arábiga y africana (la mayor responsable de los cambios topográficos de la zona), donde se alcanzan depresiones del terreno de hasta 155 metros por debajo del mar (las mayores depresiones del mundo) y donde uno puede probar agua de un lago con una salinidad increíble (mayor al 34,8 por ciento), encontraréis la región del volcán Dallol. Un volcán (el único del planeta que se encuentra bajo el nivel del mar) que está provisto de diversos manantiales ardientes de colores que van desde el anaranjado hasta al amarillo, pasando por el verde y el blanco. Estos colores surrealistas son producidos por el azufre y otros minerales, como sal y sulfuro, que brotan de las entrañas de una tierra que tiene el dudoso privilegio de ser una de las áreas tectónicas más activas del planeta. Contemplar los lagos de lava, como el formado por el antiguo volcán Erta Ale, que es el lago de lava más grande del mundo, o los lagos de ácido, los géiseres sulfurosos o las interminables fuentes de sal halladas en Assal, es un espectáculo difícil de borrar de la retina. Frágiles formaciones calcáreas. Surtidores de pintura terrestre, como la que usan los indios para ornamentar su cara. Todo parece espuma, chicle, plastilina y cosas similares de colores químicamente muy puros. Una corteza terrestre que es tan fina que se hunde en algunos puntos. Un despliegue de texturas y sonidos procedentes del interior de la Tierra que recuerdan vagamente a un gigantesco puchero en el que se cocina una sopa multicolor que podría servirle a un pintor impresionista para mojar sus pinceles.

En este desierto que amenaza con resquebrajarse algún día, permitiendo que las aguas del mar Rojo lo sepulte todo, fueron hallados hace 30 años los restos del *Australopithecus afarensis*, más conocido como Lucy, cuya edad es de más de tres millones de años.

En este inhóspito lugar, sin embargo, hay un continuo trasiego de

personas que trabajan bajo el tórrido sol. No son las almas condenadas arrastrando las cadenas del castigo, sino miembros de la etnia afar, cuya principal actividad es la minería de sal. Llegan y se van de este infierno en gigantescas caravanas de cientos de camellos, cuyas gibas transportan los bloques de sal, siguiendo las milenarias rutas hacia Mekele, donde serán comercializados. Aquí parece haberse detenido el tiempo, porque los obreros de la sal continúan utilizando instrumentos muy rudimentarios, como bastones y machetes, para cortar los bloques de la sustancia cristalina en ladrillos. Y también siguen bebiendo agua en un pellejo de cabra.

Una pesadilla dantesca que puede hacerse realidad en cuanto recaléis en este lugar, y quizá en alguna de vuestras fotos de recuerdo luego podréis vislumbrar algún tridente sobresaliendo de entre las formaciones de azufre. Pero tened en cuenta que llegar hasta allí no es cosa fácil. Deberéis viajar hasta Mekele, desde donde partiréis en un viaje de un día para recorrer los 150 kilómetros de pistas imposibles que os separan de Hamd Ela, un asentamiento afar de no más de unas decenas de chozas construidas con palos y esteras, que será vuestro campamento base en el desierto. Es imprescindible llevar al menos dos vehículos todoterreno y acarrear todo el combustible y provisiones necesarias. También tendréis que solicitar diversos permisos para acercaros a Danakil. Y no os iría nada mal un guía local y unos cuantos guardias armados si no queréis ser engullidos por el infierno.

MINA DE AZUFRE EN IJEN, DONDE LA TIERRA ES AMARILLA Y LLUEVE ÁCIDO

En la misma línea, existe otro infierno en Indonesia. Está a 2400 metros de altitud, sobre la cumbre del volcán Ijen, en la isla de Java. Se trata de una de las últimas minas de azufre a cielo abierto que sobreviven en el mundo. Así que imaginaos el paisaje: la tierra es de color amarillo y una nube tóxica está permanentemente suspendida en el ambiente; si hay mucha humedad, entonces parece que cae una fina lluvia ácida.

Pero lo que de verdad convierte este lugar en un infierno es el grupo de condenados que recorre el volcán de arriba abajo. Es un destacamento de unos 200 trabajadores que extraen las rocas de azufre con sus propias manos, rocas que se forman al enfriarse los gases sulfurosos que son expulsados por el volcán a través de largas tuberías. La mayoría son trabajadores jóvenes, pues los gases acaban matando a quienes llevan muchos años aquí. Unos minutos en este lugar son suficientes para notar los primeros efectos físicos, sobre todo en los pulmones. La única medida de seguridad, en un mundo donde no

existen las máscaras de gas, es un trozo de tela de algodón que se muerde entre los dientes mientras se respira únicamente por la boca.

Y es que el azufre, a pesar de su peligrosidad, se vende a buen precio en el mercado para la fabricación de pesticidas, pomadas tópicas o neumáticos, de modo que estos trabajadores miserablemente pagados por sus patronos transportan las rocas en cestas de mimbre cargadas con 70 y 100 kilogramos de peso, andando descalzos o provistos de precarias chanclas de goma, sufriendo quemaduras químicas, caminando muchos kilómetros desde la mina, a 2400 metros de altitud, hasta la base del volcán, por un sendero con 300 metros de desnivel, desafiando precipicios, ocultándose de las súbitas ráfagas de aire enrarecido que pueden tumbar sus cuerpos enclenques de apenas 1,60 de altura y 55 kilos de peso.

Un buen día de trabajo se traduce en la extracción de unas 12 toneladas de azufre. Los que trabajan dentro de la mina no lo tienen más fácil: se dedican a separar el azufre de la piedra con varas de hierro o picos mientras notan cómo sus bronquios se carcomen por los gases azufrados (llamando a gritos a la bronquitis crónica, al enfisema pulmonar y al asma). Los ojos se llenan de un picor que les durará días enteros (el bióxido de azufre se transforma en ácido sulfúrico diluido cuando entra en contacto con la humedad de los ojos), rodeados de chorros de gas que superan los 2200 grados, como si estuvieran rodeados de calderas de locomotora, rodeados de un intenso olor a huevo podrido. Por si todo eso fuera poco, los científicos llevan tiempo pronosticando que el volcán podría entrar en erupción en cualquier momento.

El sueldo para cualquiera que trabaje aquí: 35 000 rupias diarias (unos cuatro euros), unos tres céntimos de euro por cada kilo de azufre recolectado. Sin contrato ni seguro de vida, por supuesto. Ellos, después de todo, se consideran afortunados, pues trabajando en un arrozal o en un cafetal ganarían la mitad. Porque siempre hay lugares peores que el infierno.

LA VERDADERA PUERTA DEL INFIERNO

Hay, sin embargo, otro sitio que se disputa el sobrenombre de Puerta del Infierno. Está situado en el desierto de Turkmenistán. Concretamente en las proximidades de la pequeña aldea de Darvaza (en idioma turcomano, Derweze, que significa «la Puerta»), cuyos habitantes son en su mayoría de la tribu teke, cuyo estilo de vida es nómada.

El desierto de Karakum ocupa el 70 por ciento del país y es muy rico en petróleo y gas natural: de hecho, solo el 2,5 por ciento de la tierra es

cultivable y su población es de cinco millones de habitantes, así que más que un país es un pedazo de desierto lleno de oro negro. En 1971, un equipo de geólogos soviéticos, que se hallaba en la región realizando perforaciones en busca de yacimientos de gas, dio por casualidad con una caverna subterránea que estaba repleta de gas natural. Toda la excavación se desmoronó y se precipitó hacia las profundidades.

En parte para evitar que los gases tóxicos surgieran al exterior y también para poder descender a recuperar su valioso equipo de perforación sin riesgos, optaron por prenderle fuego al gas para eliminarlo, creyendo que la incineración de los gases sería algo rápido. Algo así como esas llamas que nacen del trasero de alguien cuando se tira una flatulencia y alguien acerca la llama de un mechero. Un visto y no visto pirotécnico. Pero no fue así. Hace ya 35 años que se prendieron esos gases tóxicos y, todavía hoy, los gases continúan en llamas, como si fuera una llamativa entrada al inframundo maldito que hay bajo nuestros pies.

Imaginad el aspecto que debe de tener de noche en el desierto. En mitad de la nada, un fulgor rojizo destella en la oscuridad, como un sol en miniatura o una gran barbacoa; o, a juzgar por el comportamiento de los insectos, que no pueden evitar arrojarse a las llamas como pilotos kamikazes, este pozo infernal también recuerda a veces a esos tubos de rayos ultravioleta que cuelgan de algunos restaurantes y chisporrotean cada vez que un insecto se deja arrastrar por su magnetismo lumínico.

Si conseguís superar las restricciones burocráticas para acceder a Turkmenistán y los difíciles accesos hasta llegar al pozo de Darvaza, tendréis la oportunidad de descubrir lo que decía Nietzsche, lo de que si miras el abismo, el abismo te devuelve la mirada…, aunque solo lo podréis comprobar durante unos minutos, pues la temperatura enseguida se vuelve insoportable. Si preferís contemplarlo desde la comodidad de vuestro sofá, entonces os recomiendo que busquéis por Internet las sorprendentes imágenes del fotógrafo John Bradley o los vídeos grabados por Philips Connor.

Bombardeos en Dresde (solo audio)

Los lugares malditos pueden estar también en enclaves que en apariencia no son malditos. En lugares tan cotidianos que jamás podríamos imaginarnos que pueden ser peligrosos, si bien lo fueron en algún momento del pasado. Solo basta con concentrarse para oír el terror, como una psicofonía.

Esto sucede en la ciudad de Dresde, en Alemania. Es suficiente con acodarse en un puente de la ciudad para empezar a oír los bombardeos que

ocurrieron durante la Segunda Guerra Mundial, como en una reconstrucción sonora de la historia. Este fenómeno se produce gracias al proyecto denominado Touched Echo, que fue llevado a cabo por el artista alemán Markus Kison. Valiéndose de la conductividad del sonido que poseen los huesos, cualquiera puede transportarse al ataque aéreo del 13 de febrero de 1945, que, junto con Hiroshima y Nagasaki, fue una de las acciones más cruentas y más cuestionadas por los aliados.

La tecnología que se usa para escuchar cómo la ciudad, abarrotada de población civil, fue literalmente arrasada es la misma que la empleada en los implantes cocleares o en esos divertidos cepillos de dientes para niños que, solo al entrar en contacto con las piezas dentales, transmiten al oído un tema musical (yo, por ejemplo, me cepillo a diario los dientes con el *We are the champions* de Queen).

Así pues, basta con situarse en una posición similar a la que adoptaría una persona para protegerse del estrépito de los 1300 bombarderos pesados arrojando alrededor de 3900 toneladas de bombas, con los codos sobre la barandilla y las manos tapando los oídos, y las grabaciones cruzarán los huesos de los brazos hasta llegar directamente al oído interior. De esta forma podréis contemplar de forma espectral la muerte de casi 40 000 civiles y la destrucción de 34 kilómetros cuadrados de una ciudad que era considerada, por su arquitectura barroca, la «Florencia del Elba». El que solo esté cruzando el puente, sin embargo, no oirá nada, salvo el sonido ambiente de un día normal en Dresde.

NEVADA TEST SITE, O CÓMO CAMBIAR EL PAISAJE A LO BESTIA

Las explosiones, mayormente potentes, también pueden originar lugares malditos interesantes. Una explosión no deja de ser un movimiento sísmico, un corrimiento de tierras, un cambio radical en la orografía. Es así como lo entendieron, al menos, los responsables de la delirante Operación Plowshare, la cual pretendía demostrar que las armas nucleares podían usarse para la ingeniería civil, por ejemplo, para crear caminos entre montañas, bahías o hasta para ensanchar el canal de Panamá. Algo así como matar moscas a cañonazos. Afortunadamente, el proyecto acabó desestimándose.

Sin embargo, como resultado de todas las pruebas nucleares realizadas (925 en total, todas en el desierto de Nevada, Estados Unidos), ahora existe un lugar que podéis visitar y cuyo aspecto recuerda (sobre todo por los cráteres) a la superficie de la Luna, o la dermis asolada por el acné de un adolescente. Me

estoy refiriendo a Nevada Test Site, un inmenso campo de pruebas del Ejército de los Estados Unidos desde 1951. A tan solo 105 kilómetros al noroeste de la ciudad de Las Vegas, uno puede olvidarse un tiempo de las máquinas tragaperras y explorar la colección de cráteres que decoran este desierto. Alguno de tamaño considerable, como el originado por la mayor de las detonaciones, la del 6 de julio de 1962, cuando explosionó una bomba de 104 kilotones que desplazó 12 millones de toneladas de tierra y creó un cráter de 390 metros de diámetro y 100 metros de profundidad; un cráter incluso visible desde el espacio. Adentrarse por estos terrenos llenos de cicatrices también tiene un componente funesto, a pesar del carácter no militar de estas pruebas: la radiación resultante de todas estas explosiones causó entre 10 000 y 75 000 casos de cáncer de tiroides en la población de Nevada, según un informe que salió a la luz en 1997 por parte del Instituto Nacional del Cáncer. Las víctimas fueron compensadas por el Gobierno con 50 000 dólares cada una.

No muy lejos de allí existe justo la antítesis de las bombas nucleares: el único lugar donde se desmantelan esta clase de artefactos de todo Estados Unidos. Es la planta Pantex, y está a 27 kilómetros al noreste de Amarillo, en el condado de Carson, Texas. Empleaba aproximadamente 3600 personas en 2010.

La planta Pantex fue concebida con el propósito de cumplir el Nuevo Tratado de Reducción de Armas Estratégicas, donde Estados Unidos debe reducir su arsenal nuclear a menos de 1550 cabezas nucleares estratégicas. Precisamente en Pantex, en 2011, se desmanteló una de las bombas más poderosas que existen, la B53, «la bomba del armagedón», que supera en 600 veces la energía de la lanzada en Hiroshima. Fue diseñada para destruir instalaciones subterráneas, y era transportada por bombarderos B-52. De tamaño similar al de un automóvil y cuatro veces más pesada, la B53 sería capaz de destruir todo signo de vida en un área equivalente a toda la superficie de Madrid y buena parte de su cinturón urbano.

La Agencia para Sustancias Tóxicas documentó en 1998 una significativa incidencia de aumento de cáncer en algunos de los condados que rodean Pantex, sin embargo los condados más cercanos a la planta (Armstrong y Carson) no padecieron ningún aumento significativo de casos de cáncer, así que no hay datos concluyentes sobre los efectos de la planta Pantex en la población.

AUSTRALIA, UN PAÍS LLENO DE COSAS EXAGERADAMENTE LETALES

Lugares que parecen insignificantes, aunque el peligro te rodee por debajo, por arriba y por todos lados. Lugares así hay muchos. Pero quizá el más extremo sea Australia. El país se nos antoja un lugar civilizado, un entorno natural paradisíaco de aguas turquesas y contaminación casi inexistente habitado por gentes con un nivel de vida razonablemente alto.

Pero, según cómo lo miréis, Australia también puede ser un pequeño infierno, un país extraordinariamente letal. Y no estoy hablando solo de las playas o los bosques, incluso en ciudades grandes como Sídney os puede rodear el peligro constantemente. El peligro local de Sídney, por ejemplo, es la araña de tela de embudo, el insecto más venenoso del mundo. Por suerte, en 1981 se descubrió el antídoto para su picadura, y desde entonces no ha habido más muertes. Pero su ponzoña actúa con gran rapidez y hay que tratarla inmediatamente. La araña de tela de embudo tiene apenas cuatro centímetros, es redonda y peluda, y precisamente por eso da más miedo: puede colarse por cualquier sitio sin llamar vuestra atención. También son extremadamente venenosas otro tipo de arañas, las arañas de cola blanca, de la que se registran centenares de picaduras al año y más o menos una docena de muertes. Nadie sabe por qué las arañas pueden ser máquinas de matar tan destructivas, como si su enemigo natural fuera el dinosaurio o algo de similar envergadura, como Godzilla.

El resto de Australia es todavía más letal. Catorce especies de serpiente australiana son mortales, entre ellas la serpiente parda occidental, la víbora de la muerte del desierto, la serpiente tigre, el taipán y la serpiente marina de vientre amarillo. El taipán es la serpiente más llamativa, y también es la más venenosa de la Tierra: su veneno es cincuenta veces más mortífero que el de la cobra, la segunda en el podio. A Dios gracias, del taipán solo se ha registrado un ataque mortal, en Mildura, en 1989. Pero las estadísticas tranquilizan poco ante la posibilidad de encontrarte de frente con una serpiente que mide un metro y medio y es tan gruesa como la muñeca de un hombre.

Bill Bryson, en *Las antípodas*, expone de esta forma algunos de los peligros de la naturaleza australiana: pulpos de veneno mortal, un ave corredora con garras afiladas como navajas, una raya eléctrica, un pez que parece una piedra que dispone de doce aguijones capaces de atravesar la suela de una zapatilla de deporte…

Y si no te matan los animales más letales del mundo, si no te sientes perseguido por un molusco asesino mientras paseas por la playa, si no te zampa un cocodrilo aparecido de la nada a la velocidad que tardas en pestañear, entonces quizá sean las traicioneras corrientes marinas las que acaben contigo, o tal vez sea el sol asfixiante y abrasador del interior de Australia: es el lugar más seco, llano, caluroso, árido y climáticamente agresivo de todos los continentes habitados. Solo la Antártida es más hostil a

la vida, pero es que en algunos puntos del continente antártico no llueve desde hace dos millones de años: zonas que irónicamente se denominan «oasis» y que fueron usadas por la NASA para llevar a cabo sus pruebas para la misión Viking hacia Marte. Así pues, si decidimos ir a un lugar donde viva gente, Australia gana: es un sitio donde el borreguito de Norit temería por su integridad física y moral.

Por la geografía australiana también os podéis encontrar con los aborígenes, que, como suele decirse, son para darles de comer aparte. Son los antiguos pobladores del país, viven en su propio mundo cultural y apenas logran insertarse en la sociedad moderna, malviviendo en trabajos basura o a base de subsidios. Entre tantas otras creencias extrañas, los aborígenes australianos consideran signo de mal augurio dirigir la palabra a la propia suegra. También cuentan con un sistema de numeración muy simple, propio de *Barrio Sésamo*: uno, dos, tres, cuatro, cinco y… muchos. Pero una faceta realmente interesante de los aborígenes es que para orientarse por la geografía, en el pasado, no empleaban un mapa visual, sino un mapa de sonidos, melómano, un auténtico mapa de canciones. Una sucesión de ciclos repetitivos que identificaban las marcas del paisaje por las que tenían que pasar para llegar a su destino cuando emprendían un viaje por el *outback*, el árido y desconocido interior, en el que puedes extraviarte en cualquier momento. En estas canciones iban apareciendo rocas, ríos, plantas, animales…, y se explicaba cómo los elementos de la tierra fueron creados durante el llamado «Tiempo de los Sueños», el tiempo donde los gigantes, los héroes y los monstruos caminaban por la tierra. Como el que canta mientras cruza un bosque tenebroso para espantar el miedo, mediante sus canciones los aborígenes eran capaces de cruzar Australia sabiendo siempre hacia dónde se dirigían. Como en un musical de Broadway. Lo que no sé es si las canciones también les servían para localizar, asustar o aburrir soberanamente a toda la fauna letal que se pasea por el *outback*.

Otro problema que tiene Australia tiene que ver con los conejos, que allí se han convertido en una especie maldita. Los primeros colonos ingleses, a mediados del siglo XIX, decidieron introducir conejos en este país. Sin encontrar ningún enemigo natural (los colonos habían diezmado la población de dingos y otros depredadores potenciales), los conejos se reprodujeron a sus anchas a partir de las siete parejas transportadas hasta allí en 1859 por el inglés Thomas Austin. Y es que los conejos se reproducen muy rápidamente: una coneja puede parir 30 crías al año. Y todas son capaces de reproducirse a los seis meses de nacer.

La reserva de pastos del interior de Australia se fue esquilmando de tal manera que el suelo se convirtió en un desierto de arena sin ninguna defensa natural. Los australianos trataron de frenar su avance levantando la famosa valla a prueba de conejos, una cerca de 1830 kilómetros que atraviesa el

estado de Australia Occidental. Pero nada parecía contener a las hordas invasoras: los cadáveres se amontonaban junto a la valla hasta una altura suficiente como para formar una rampa que permitía a los conejos saltar a los pastos vírgenes del otro lado. En 1950 se introdujo el virus mortal de la mixomatosis. Los conejos supervivientes de aquel virus se hicieron inmunes. En 1995, Australia lanzó su segunda arma biológica: la enfermedad hemorrágica del conejo. El primer brote se produjo en China en 1984. A Europa llegó por el año 1998, y en poco tiempo acabó en Italia con 30 000 000 de conejos domésticos. En el año 2003, la enfermedad hemorrágica había diezmado las filas invasoras de muchas regiones áridas de Australia en un 85 por ciento o más (en teoría sin causar sufrimiento a los conejos). La eficacia de esta nueva arma es del gusto de ecologistas y granjeros, porque ha librado a la economía nacional de un gasto anual de 600 millones de dólares australianos.

UN BOSTON LLENO DE MELAZA Y OTROS SITIOS CON SABOR AZUCARADO

Australia es un lugar que parece normal, pero que, como habéis leído, esconde muchos rincones malditos. Porque el mal sabe camuflarse. El mal, incluso, a veces parece el bien. Mirad, si no, la en apariencia atractiva ciudad de Atrapabobos, que aparece en *Las aventuras de Pinocho*, donde acaba Pinocho engañado por el gato y la zorra, habiéndole prometido que allí todo será diversión y que basta con enterrar una moneda para que en veinte minutos crezca un árbol «con todas las ramas cargadas de monedas»; hasta que poco a poco te crecen orejas de burro, donde los que dan con sus huesos en la cárcel no son los ladrones, sino los robados, o donde las mariposas ya no pueden volar porque han vendido sus alas de colores. O la casa de chocolate y otras chucherías del cuento: en su interior vivía una bruja que atrapaba a los niños golosos. La bruja de las enfermedades coronarias que produce la grasa y el azúcar, dulces al principio, pero finalmente mortales si se ingieren en exceso.

Solo hay que ver lo que es capaz de hacer el exceso de dulce en el barrio Norte de Boston. El 15 de enero de 1919, aquel lugar se transformó en el epítome de la dulzura. Un gran tanque de hierro de 13 milímetros de espesor y 15 metros de altura lleno de melaza reventó creando una enorme ola hiperglucémica de cinco metros de altura que avanzó a 56 kilómetros por hora arrasándolo todo a su paso. Tal cantidad de melaza destruyó edificios, arrancándolos de sus cimientos, automóviles, caballos y hasta un parque de bomberos, causando la muerte nada feliz de 21 ciudadanos, aplastados y

ahogados por la melaza, así como 150 heridos. Los 8 700 000 litros de melaza gratis no fueron un plato dulce para nadie.

Aunque se emplearon más de seis meses en limpiar las calles empedradas de la suciedad pegajosa, el olor quedó suspendido en el aire el resto del invierno y la primavera. Todavía hoy, se dice que, en los días de mucho calor, esta zona de Boston desprende un dulzón olor a melaza. Así pues, es posible que después de dar un paseo por aquí, a poco que hayáis toqueteado un mínimo conjunto de cosas (el pomo de una puerta, un timbre, una barandilla, una pared), luego os tocará chuparos los dedos hasta la última cutícula. O algo así.

Sin salir de Estados Unidos, concretamente en California, también podéis encontrar una calle particularmente dulce. Es un callejón que conecta Higuera Street con el centro del pueblo de San Luis Obispo, y está forrada por completo por una capa gruesa y pegajosa de chicles de distintos sabores. Son miles de chicles usados que los visitantes pegan aquí desde 1950, año en que se inició esta peculiar costumbre, cuando los estudiantes de la San Luis Obispo High School celebraban su graduación con el rito de pegar un chicle en estos muros de 21 metros de largo por 4,6 metros de alto. Algunos incluso se han atrevido a confeccionar pequeñas obras de arte con varios chicles a la vez. A pesar de que en diversas ocasiones el callejón fue sometido a procesos de limpieza, enseguida era de nuevo llenado de chicles. Por ello, el callejón ha empezado a conocerse como Bubblegum Alley.

LAS COLINAS DE CHOCOLATE

En la naturaleza, al menos estéticamente, también se ha encontrado algún ejemplo de chucherías. Es el caso de las colinas de chocolate (Chocolate Hills). Desde lejos, estas insólitas formaciones geológicas de Bohol, Filipinas, parecen conformar una enorme caja de bombones de chocolate belga, aunque al paladar seguro que no le saben como tal. En una superficie de más de 50 kilómetros contemplaréis 1268 colinas con forma de cono. Como esos cucuruchos que son rellenados por helado cremoso de chocolate. Tal es el atractivo turístico de estas colinas en Bohol que el lugar no solo ha sido propuesto para su inclusión en la lista de patrimonio de la humanidad de la Unesco, sino que aparece reflejado en la bandera y en los sellos provinciales.

Un examen más minucioso nos revela que, obviamente, no se trata de más de mil gigantescos bombones naturales, sino de colinas normales. La razón de su tentador aspecto todavía no se conoce del todo, pero se supone que las formaciones geológicas se originaron en los fondos oceánicos hace

millones de años y que los movimientos tectónicos elevaron todas estas colinas submarinas hasta la superficie. La erosión continua de la lluvia y el viento fueron suavizando la superficie de estas rocas blancas de caliza hasta que adquirieron este aspecto artificial. El césped que cubre las colinas se vuelve marrón durante la estación seca, así que su momento más parecido al chocolate es en mayo. La sensación de artificialidad se agudiza cuando se contempla el paisaje desde lejos: todas las colinas tienen una altura y un diámetro muy similares entre sí, y están unas junto a las otras, como pequeñas pirámides cónicas de alguna civilización antigua que rindiera culto al chocolate.

La leyenda filipina, sin embargo, tiene una explicación alternativa: que las colinas son las lágrimas secas de un gigante llamado Arogo, que lloró y lloró tras la muerte de su amada. Según el tipo de luz y la época, más que bombones o lágrimas, la isla me parece un campo minado por esas elevaciones de arena que indican la presencia de nidos subterráneos de hormigas.

Dos de las colinas de chocolate son *resorts*, y en una hay una estación con unas vistas de postal que forma parte del Chocolate Hills Complex, que acoge también un hotel, una piscina y un restaurante. Para subir a uno de estos cúmulos marrones se han dispuesto 214 escalones.

LA CUEVA DE LOS CRISTALES GIGANTESCOS

Otro lugar del que, por su belleza natural, jamás sospecharíamos que se trata de un eficiente sistema para eliminar vida humana es la mina de Naica, localizada en la población de Naica, Chihuahua, México. Por fuera parece una cueva normal, pero al acceder a sus entrañas el visitante se ve de pronto transportado a un universo de fantasía. Una suerte de bosque de cristales, una maraña de formaciones de cristal turbio, del grosor de un par de hombres, algunas afiladas como espadas, brotando sin orden del techo, las paredes y el suelo desde todos los ángulos posibles, cruzándose y chocando entre sí, hasta conformar una especie de visión ampliada de una dentadura que precisa de ortodoncia. En realidad, los cristales que nacen de esta gruta son cristales de selenita, que no es una variedad del mineral que debilita los poderes de Supermán, sino una variedad de yeso en forma de cristales transparentes o masas cristalinas. El nombre de «selenita» procede de una leyenda de Europa central que decía que estos cristales se formaban durante la luna creciente.

Pero la particularidad de esta formación de cristales de Naica es que se trata de una de las más grandes y poco conocidas del mundo: algunos de estos

megacristales tienen más de 14 metros de longitud y hasta dos metros de espesor; y la cueva se encuentra a una temperatura propia de un horno: 50 ºC, con un índice de humedad del 100 por cien. Es decir, que cualquier ser humano que se interne en este palacio inextricable surgido de *La historia interminable* y con vocación de sauna turca no vivirá más de unos cuantos minutos. Una muerte provocada por la extrema belleza natural del lugar. Un descubrimiento geográfico sin precedentes que, por su fragilidad y su peligro, apenas ha sido explorado y estudiado.

Sin embargo, una de las cámaras de la gruta sí que está habilitada para las visitas turísticas, la llamada Cueva de los Cristales. Aunque las formaciones cristalinas que el público puede contemplar no son tan grandes como las que existen en las cámaras prohibidas, donde los cristales alcanzan tamaños tan descomunales precisamente a causa de las altas temperaturas y de que la cavidad nunca tuvo acceso natural, convirtiéndose así en una burbuja en medio de la montaña. Como un museo que guarda las mejores obras en una demarcación cerrada a los visitantes. No en vano, entre los coleccionistas de minerales se pagan altos precios por estos cristales que nacen en un ambiente mortífero.

Lugares que atraen a los suicidas

Son lugares normales, algunos de ellos incluso agradables. Pero que la gente, atraída por las modas, el gregarismo, el romanticismo, la influencia de las películas o el simple azar, los convierte en lugares netamente malditos. Son los lugares que, por alguna extraña razón, atraen de forma considerable a los suicidas de todo el mundo.

Por ejemplo, el puente George Washington, junto al Empire State Building y Times Square, constituye uno de los enclaves preferidos por los turistas suicidas: forasteros desplazados expresamente al epicentro del magnetismo suicida mundial, Manhattan. Y es que el suicidio es la undécima causa de muerte en Estados Unidos. En la serie de animación *Futurama*, del creador de *Los Simpson*, Matt Groening, ya se ironiza sobre este hecho: la serie transcurre en el año 3000 y en Nueva York es ya habitual encontrarse con cabinas de suicidio, cuya forma exterior recuerda sospechosamente a una cabina telefónica. Fry, el protagonista, entra en una creyendo de hecho que se trata de una cabina telefónica, y entonces una voz robótica le pregunta qué clase de suicidio desea, si rápido o lento y doloroso. Fry contesta que solo quiere realizar una llamada a larga distancia. La voz robótica dice: «Ha escogido lento y doloroso».

Contra los tópicos y las modas, como que en los países nórdicos la tasa de suicidios en mayor (Suecia ya ni siquiera se encuentra entre los 20 primeros), cabe advertir que el país donde más gente se suicida es Lituania, donde en 2003 se produjeron nada menos que 42 suicidios por cada 100 000 habitantes. Es decir, que murieron por esta causa 1500 habitantes, más que los registrados por accidentes de tráfico. Esto supone seis veces más suicidios que en Gran Bretaña y cinco veces más que Estados Unidos. No se conoce la razón de que se produzca este fenómeno tan masivo en Lituania y en general en todos los Estados bálticos u otros antiguos miembros de la Unión Soviética. Pero será mejor no visitarlos durante demasiado tiempo para comprobarlo.

La mayoría de los suicidas son hombres, excepto en China y el sur de la India, donde las mujeres jóvenes ganan por goleada mortal a los hombres. En el mundo hay un suicidio cada 40 segundos: mueren más personas por esta causa que por conflictos bélicos. Los suicidas, por lo general, sienten predilección por los puentes. El Golden Gate, de San Francisco, tiene un censo suicida de 1500 cadáveres, seguido por el viaducto del Príncipe Eduardo de Toronto y el Aurora Bridge de Seattle. Como prueba de ello, cuando cruzamos el Golden Gate, por ejemplo no percibiremos nada especial. Es un puente seguro, recorrido diariamente por miles de personas y vehículos. Pero las autoridades han colocado carteles para disuadir de la afición suicida, junto a teléfonos ocultos en un cajetín amarillo: gracias a él tenéis línea directa con un asesor psicológico, para que reconsideréis por última vez vuestra decisión. En dichos carteles podemos leer «Crisis Counseling. There is hope. Make the call. The consquences of jumping from this bridge are fatal and tragic» (En caso de crisis, hay esperanza, haz una llamada. Las consecuencias de saltar de este puente son fatales y trágicas).

Con todo, la gente se empeña en convertir estos lugares en enclaves íntimamente asociados a la muerte y a la falta de esperanza en la vida. Como si todos ellos estuvieran ubicados en Hiperbórea, la región inventada por Plinio el Viejo en el siglo I en su *Historia natural*, donde en realidad no se conoce la tristeza y sus habitantes escogen el instante de su muerte y lo celebran con alegría y un gran banquete de despedida, para finalmente arrojarse al mar desde lo alto de alguna roca.

Otros puentes malditos del resto del mundo, como rocas de Hiperbórea, son el puente del Sultán Mehmet de Estambul, el Hornsey Lane de Londres o el viaducto de Nusle de Praga. Desde el puente Nankín, en el río Yangtsé, han saltado más de 2 000 chinos en los últimos 40 años. Y es que allí no usan carteles ni obstáculos físicos para evitar los suicidios, sino las habilidades de un humilde tendero llamado Chen Si, que se hizo célebre en 2004 por patrullar el puente de arriba abajo a fin de persuadir a los posibles suicidas de lo maravillosa que podía ser la vida. Ignoro si, además de la palabra, el bueno

de Chen Si también recurrirá al Prozac, al Zoloft, al Xanax, al Ativan o a las sales de litio. Pero las noticias dicen que salvó la vida a 40 personas que ya no querían seguir en este mundo. Chen Si, pues, es una especie de antítesis de la muerte, un centinela nocturno que podía salirte al paso cuando estuvieras a punto de decidirte a saltar. Según él, a los suicidas los reconocía enseguida: todos parece que tienen el alma deshabitada.

Parques de atracciones macabras

Otros lugares malditos que atraen la muerte de quienes ya no quieren vivir son el bosque de Aokigahara, bajo el monte Fuji, en el que aparecen anualmente decenas de cuerpos de suicidas. Solo en 2002 se recogieron 78 cadáveres, cinco más que en 1998, año en el que se batió el récord. Porque suicidarse en el bosque de Aokigahara está terriblemente de moda. Porque suicidarse incluso puede tener connotaciones *cool, in* o *chupiguay*. De ahí que existan, por ejemplo, los deportes de aventura, como esa estilización adrenalínica de los kamikazes que es el *puenting* (un seudosuicidio, un suicidio que no acaba en muerte).

O cada vez proliferen más las atracciones que rozan la mortalidad en los parques de todo el mundo. Montañas rusas y otros artefactos diabólicos que cada vez se acercan más al umbral de la emoción extrema, del simulacro de accidente, como en un guiño lúdico de la película *Crash*, de David Cronenberg, cuyos personajes solo alcanzaban el placer sufriendo siniestros de tráfico. Tal como refieren libros como *Mouse Tales: A Behind-the-Ears Look at Disneyland* (1994) y *More Mouse Tales: A Closer Peek Backstage at Disneyland* (1999), del periodista estadounidense David Koenig, que indaga en la crónica negra de Disney World narrando siniestros como el de una azafata aplastada por los muros móviles de la atracción musical America Sings o las fracturas que han producido los viajeros que se han soltado en pleno recorrido de la Space Mountain. Porque jugar a ser una autodestructiva Sylvia Plath en Eurodisney puede ser *cool, in* o *chupiguay*, como lo es visitar el bosque de Aokigahara.

Por su parte, Disney hace todo lo posible para que todos estos episodios sean silenciados, como apunta la periodista Naomi Klein en su libro *No Logo*. Uno de los casos estuvo a punto de emitirlo la cadena ABC en septiembre de 1998, pero finalmente se canceló su emisión.

Otros suicidas decidían saltar sobre la lava del monte Mihara, en Japón, hasta que las autoridades situaron una red de seguridad sobre el cono volcánico. En Asia se lo toman incluso con humor, por eso se diseñó un mapa

con los lugares más apropiados para suicidarse en la ciudad de Shanghái, acompañados de simpáticos dibujos explicativos. Los suicidas también peregrinan a los acantilados de Moher, en Irlanda; al acantilado de The Gap, en Sídney; a las rocas Beachy Head, en Inglaterra. En ciudades como Tokio, los suicidas prefieren el metro. Tanto es así que las líneas pueden cortarse por este motivo entre dos y tres veces al día. Y eso que todos los gastos en los que incurra la compañía del metro por los cortes efectuados deben ser luego sufragados por la familia del suicida. Pero si hay un metro donde a menudo se producen escabechinas es el de Montreal, en Canadá, seguido por el de Viena y el de Ciudad de México. Por esta razón, en muchos de los andenes de estas líneas de metro se han dispuesto unas barreras antisuicidas. Como la de la línea Yamanoete del metro de Tokio, la línea 13 de París o la estación Dhoby Ghaut en Singapur.

Lugares normales que muchos de nosotros volvemos malditos cuando dejamos de tener ganas de seguir adelante. Lugares como El Hogar del Suicida, descrito en la novela de Alejandro Casona, *Prohibido suicidarse en primavera*, que es una especie de sanatorio de almas creado por un doctor que desciende de una familia en la que todos se suicidaban al perder la juventud. Doctor que, por cierto, decía haber investigado a fondo el fenómeno del suicidio, descubriendo que los triunfadores se matan más que los fracasados, los jóvenes más que los viejos, los suicidios ocurren más al amanecer que de noche y en la primavera más que en el invierno.

Ficciones aparte, las estadísticas sí que han establecido algo claro: la mayoría de los suicidios se producen los lunes por la mañana. ¿Adivináis la razón?

EL MEJOR SITIO PARA SUFRIR UN ATAQUE CARDIACO

En cualquier caso, si los lugares suicidas os dan yuyu, siempre podéis acudir al lugar donde vuestra salud estará mejor vigilada: los casinos de Las Vegas. Al menos si vais a sufrir un infarto de miocardio.

Sufrir ataques al corazón es algo bastante frecuente en el primer mundo, siendo la principal causa de muerte en adultos mayores de 40 años en la mayoría de los países. Por ejemplo, solo en Estados Unidos se produce un ataque al corazón cada 20 segundos, lo que representan 500 000 muertes anuales.

Así pues, dado que hay bastantes probabilidades de que suframos un ataque al corazón, deberíamos trasladarnos a vivir a aquellos sitios donde la

probabilidad de supervivencia sea elevada. Uno de los mejores sitios para sobrevivir son las grandes ciudades, pues disponen de rápidos sistemas de emergencias y muchos hospitales por metro cuadrado. En Nueva York, Chicago y Los Ángeles, no obstante, las probabilidades de sobrevivir a una parada cardiaca son inferiores al 3 por ciento. En ciudades mejor preparadas a nivel sanitario, como Seattle y Boston, el índice de supervivencia alcanza el 9 por ciento. Lo cierto es que no son probabilidades muy optimistas.

Sin embargo hay una ciudad donde sufrir un infarto de miocardio no es un problema que necesariamente nos deba preocupar. Es una ciudad donde existe mucho estrés, donde las continuas situaciones de riesgo encabritarán nuestro corazón, donde cometeremos excesos con la comida, la bebida y el tabaco. Es una pequeña ciudad consgrada al juego: Las Vegas.

En particular, no es la ciudad la que nos salvará la vida, sino los casinos (así que también servirán otros lugares donde haya grandes concentraciones de casinos). Según la prestigiosa publicación médica *New England Journal of Medicine*, los casinos de Las Vegas son lugares tan seguros para nuestra supervivencia durante un infarto de miocardio porque el principal factor para incrementar la supervivencia reside en la rapidez en la respuesta médica. Es decir, el tiempo que se tarde en que alguien te aplique un desfibrilador (si se aplica antes de un minuto, las probabilidades de supervivencia son del 90 por ciento, reduciéndose un 10 por ciento cada minuto extra). Con estas cifras en la mano se puede afirmar que el índice de supervivencia por infarto de miocardio en el Strip de Las Vegas es del 53 por ciento, superior incluso al de un hospital.

No es que el casino esté bendecido por una mano divina, sino que está equipado con desfibriladores externos automáticos instalados en lugares públicos, tal como si fueran extintores de incendios. El personal del casino también está instruido para practicar una reanimación cardiopulmonar. Las cámaras de seguridad y los guardias vigilan cada pequeño movimiento de sus clientes para evitar las trampas u otros problemas, lo que significa que si un cliente sufre un ataque, enseguida será localizado y atendido (incluso a mayor velocidad que en un hospital, donde el personal médico está tan ocupado que no puede responder con semejante celeridad: según un estudio que aparece en el libro *El club de los supervivientes*, de Ben Sherwood, el índice de supervivencia en el hospital solo es de un 30,1 por ciento, casi la mitad que el del Strip de Las Vegas).

Esta especie de superhospitales concebidos en el propio tejido de los casinos ha brotado de las propias necesidades extraordinarias de los casinos: allí se producen entre dos y tres veces más paradas cardiacas que en otras ciudades de tamaño similar de resultas del estrés del juego y otros excesos. Es lo que ya se llama «síndrome de Las Vegas», que convierte este sitio en uno de los lugares donde es más fácil que suframos un ataque de miocardio, y

también donde es más probable que sobrevivamos a este.

Irónicamente, hay otro lugar en Las Vegas que se publicita expresamente como un lugar para morir de ataques cardiacos por exceso de calorías. Es el restaurante Heart Attack Grill, en el que se sirve la hamburguesa más calórica del mundo, la Quadruple Bypass Burger: tiene aproximadamente 10 000 calorías, más de cuatro veces la cifra recomendada diaria para un adulto. Las camareras están vestidas como enfermeras, y el dueño va de médico, y a los clientes se les pone un camisón abierto por detrás, como si acabaran de ser ingresados en un hospital. Un letrero en su interior indica que el establecimiento es malo para la salud. Y lo que anuncia es cierto: solo en 2012, una mujer de 40 años fue trasladada al hospital después de desmayarse en abril, mientras comía aquí, y, en febrero, otro cliente sufrió un ataque al corazón. Por cierto, los clientes de más de 175 kg de peso reciben comidas gratis.

LUGARES LLENOS DE MUTANTES

Hay lugares que pueden estar poblados por humanos mitológicos, de aspecto feo y contrahecho, como si a todos les hubiera caído encima una terrible maldición, o como si por allí se hubiera pasado un discípulo del doctor Mengele o el doctor Moreau. Es el caso de Cabo Malayo.

Todo empezó con un viaje en 1896 protagonizado por un marinero chino llamado Arnold que llegó al cabo de Buena Esperanza. Solo sabemos que se llamaba Arnold y poco más. Ni siquiera ha sobrevivido un simple retrato de su imagen. Pero sí que podemos suponer vagamente qué aspecto tenía si tenemos en cuenta lo que acabó perpetrando: bajo de estatura, frente prominente, cabeza blanda, ausencia de clavículas (o si las tenía, probablemente no estarían en contacto con los omoplatos). Tampoco tenía dientes y si los tenía, es probable que tuviera de más. En definitiva, un rostro lombrosiano cuya fisonomía recuerda a la de un villano de *Dick Tracy*. Un personaje de *La parada de los monstruos* que convirtió a toda una región en el lugar donde sus defectos físicos se repetirían para siempre.

Porque Arnold, al llegar a Ciudad del Cabo, se convirtió al islam, tomó siete esposas y se zambulló en la sociedad de Cabo Malayo, una comunidad de ascendencia javanesa con toques genéticos de bosquimanos, hotentotes, africanos occidentales y malagasios. Arnold era lo que se conoce como un excepcional filoprogenitivo. Es decir, que muchos de sus hijos y descendientes heredaron sus rasgos. Así pues, los habitantes de esta tradicional sociedad de artesanos y pescadores fueron llenándose de clones de

Arnold, de *freaks*. En un estudio llevado a cabo en 1953 se estimó que la mutación específica de Arnold se encontraba en 253 de sus descendientes. En 1996, la mutación se había transmitido a 1000 personas.

¿De Cabo Malayo habrá surgido la expresión «eres un callo malayo» que tanto se aplica popularmente a las personas que se consideran feas o deformes? Lo ignoro. Lo que sí que puedo atestiguar es que Cabo Malayo podría ser sustituido sin problemas por una isla de ficción llamada Hooloomooloo, que aparece en la obra de Herman Melville (autor de *Moby Dick*) *Mardi and A Voyage Thither*. Esta isla ficticia del archipiélago de Mardi también se conoce como la isla de los Deformes, pues los habitantes de las islas vecinas se negaron a eliminar a los niños nacidos con cuerpos asimétricos, condenándolos en Hooloomooloo, fuera de la vista de la gente. Los descendientes de estos monstruos exiliados viven ahora bajo sus propias leyes monstruosas, gobernados por un rey monstruoso. Sin embargo, tienen prohibido abandonar la isla, de modo que ellos no son conscientes de sus deformidades y arguyen que una persona es fea o hermosa según quien la juzga.

Un sitio de similares características son los alrededores del lago Maracaibo, que se encuentra en la parte más occidental de Venezuela, más allá de la cordillera de Mérida. Los lugareños cuentan que una enfermedad fue traída por un marinero del siglo XVIII, pues desde entonces hay allí una alta incidencia de personas que tienen problemas neurológicos, personas que mueven involuntariamente y de forma exagerada sus extremidades, de personas que hacen muecas repentinas. Eso se debe a que allí hay muchos casos de la enfermedad de Huntington, un trastorno genético que afecta al cerebro hasta producir demencia. Tal como lo explica Matt Ridley en su libro *Genoma*, se ha podido remontar el árbol genealógico de la enfermedad hasta principios del siglo XIX, hasta una mujer llamada María Concepción, que vivía en los Pueblos del Agua, unas aldeas de casas construidas sobre pilares encima del agua.

Las primeras estimaciones arrojaron que en aquel lugar había más de 370 casos de la enfermedad de Huntington, y 3600 personas tenían un 25 por ciento de probabilidades de desarrollarla.

Naturalmente, no es el único caso en el que una sola persona que parece sacada de un bestiario de fantasía prodiga su singularidad genética hasta tal punto de conformar toda una sociedad de mutantes. Por ejemplo, Altagracia Carrasco, una mujer que tenía una enzima defectuosa que le provocaba un déficit de DHT (dihidroxitestosterona) y que dejó como legado a una serie de descendientes cuyos genitales tardaban más de lo normal en adoptar su sexo. Chicas que al llegar a la adolescencia se convierten en chicos y literalmente les sale pene y testículos. Un fenómeno tan corriente entre los aldeanos de Las Salinas, en una remota región de la República Dominicana, que hasta

inventaron una palabra para él: *guevedoche* (pene a los doce). Las Salinas, pues, adquiere cierto eco mitológico y nos retrotrae a la ciudad imaginaria descrita en 1880 por el francés Béroalde de Verville, Lubec, cuyos habitantes masculinos no poseen genitales, pues estos se almacenan en el ayuntamiento para que sean aplicados en las mujeres o para que se alquilen para gestar sirvientes, aunque jamás se permita el alquiler de genitales a los mendigos ni a los vagabundos a fin de eliminar una posible prole indigna.

Los cretinos son personas afectadas por un trastorno neurológico que les impide crecer normalmente. Padecen problemas motores, pueden ser sordomudos, tener la piel seca, ausencia de pestañas y cejas y retraso en la madurez sexual. En el norte del Congo podemos encontrar muchos de ellos: los cretinos congoleños pueden llegar a cumplir veinte años sin mostrar atisbos de pechos o vello púbico, menstruación o eyaculación, y siempre miden menos de un metro de altura. Otro lugar donde hubo una gran concentración de cretinos fue en el cantón suizo de Valais: de los 70 000 habitantes del cantón, 400 eran cretinos. La razón de esta proliferación de cretinos tanto en el Congo como en Valais, así como en otros lugares, es que se hallan en las grandes cordilleras: los Andes, el Atlas, las tierras altas de Nueva Guinea, el Himalaya. ¿Qué tienen de especial estos lugares? Su tierra, que es escasa en yodo. Las lluvias y las glaciaciones arrastran el yodo del suelo hasta el punto de que las plantas de las que se alimentan los seres humanos también escasean en yodo. El cretinismo es provocado por una dieta que contiene poco yodo.

Otra clase de peculiaridad genética la encontraréis por doquier si visitáis un tranquilo pueblo llamado Twinsburg, en pleno Ohio rural. Como su propio nombre indica, este pueblo está repleto de hermanos gemelos. La razón es que el nombre del pueblo (*twin*, «gemelo») inspiró a un grupo de personas a celebrar en 1976 un festival anual donde todos los gemelos del mundo están invitados. En esa primera edición del evento se presentaron en Twinsburg nada menos que 37 parejas de gemelos. En 1985 ya acudieron más de 1000 parejas. Actualmente, el festival es la mayor concentración de gemelos del mundo. Además de atracciones diversas, barbacoas y demás, durante la celebración de la feria se disputan concursos entre los gemelos que asisten, como el premio a los gemelos más parecidos entre sí (y también a los menos parecidos). Ello ha llevado incluso a que investigadores de psicología social y genética se presenten cada año a la feria para llevar a cabo experimentos con los gemelos a fin de averiguar si sus comportamientos vienen de serie o han sido moldeados por las condiciones familiares o educacionales. En ese sentido, los hermanos gemelos homocigóticos (los que comparten todos los genes que componen su ADN) son especialmente codiciados por los investigadores.

CASAS ENCANTADAS POR NUESTRO CEREBRO

Las casas encantadas o los castillos embrujados también son muy populares entre los turistas aficionados a lo paranormal. Como la Rectoría Borley, conocida por ser la casa más encantada de Inglaterra: fue una mansión de la época victoriana situada en el pueblo de Borley, condado de Essex. O en Central Park, en Nueva York, encontraréis el edificio Dakota, escenario en el que se asesinó a John Lennon el 8 de diciembre de 1980, y donde Roman Polanski ambientó su película *La semilla del diablo*. O el castillo de Glamis, en el valle de Strathmore, Tayside, Escocia. O el palacio veneciano Ca'Dario, levantado por el arquitecto Pietro Lombardo en los terrenos de un antiguo cementerio de los templarios. O incluso, rizando el rizo, en la isla de Man, en el mar de Irlanda, podéis encontrar la casa de James Irving, lugar célebre por haber acogido el nacimiento de Gef, una mangosta parlante que aseguraba haber nacido en 1852 y ser «superinteligente» y «la octava maravilla del mundo».

Pero no es objeto de esta guía de viajes el proponer direcciones de casas encantadas que *puedan* estar habitadas por fantasmas. Lo que os propongo ofrece siempre lo que hay, sin condiciones. Y, aunque no se puede negar taxativamente que no hay fantasmas en las casas encantadas más famosas del mundo (como tampoco se puede negar que el mundo fue creado por un monstruo con forma de espagueti gigante, aunque esta religión tenga ya muchos adeptos), tampoco se puede certificar la existencia de tales fantasmas o fenómenos sobrenaturales excepto por testimonios, psicofonías y fotografías, en su mayoría trucadas. Si estos hechos fueran ciertos y alguien pudiera demostrarlos fehacientemente frente a una comunidad de científicos, no dudéis que al descubridor se le concedería el Premio Nobel o algo así. Pero eso no ha ocurrido todavía.

Por otro lado, la ciencia se ha pronunciado en diversas ocasiones acerca de estos fenómenos. Por ejemplo, sobre el hecho de que tanta gente haya visto fantasmas en castillos o casas abandonadas. No solo participaba la sugestión o el acervo cultural del terror gótico; el viento que suele colarse en este tipo de construcciones, al toparse con chimeneas o al cabalgar por los pasillos, produce ondas sonoras de muy baja frecuencia. Cuando la frecuencia de esas filtraciones (inferior a veinte hercios) corresponde con la frecuencia de resonancia del globo ocular humano (unos dieciocho hercios), este empieza a vibrar, lo que puede acarrear trastornos de la visión y alucinaciones.

Se da la curiosa circunstancia de que los espíritus de las casas encantadas siempre se aparecen de noche o en un ambiente propicio para que uno pase

miedo. Nunca hablan de forma clara, dejan mensajes crípticos o ambiguos. Producen ruidos inquietantes. Ningún espíritu se aparece tal cual, como si llegara de dar un paseo por el otro mundo; nunca se sienta tranquilamente a la mesa, a plena luz del día, y expresa claramente lo que quiere, lo que pasa o de dónde viene. Como si los fantasmas fueran espías en campo enemigo. ¿Por qué tanta teatralidad? ¿Por qué tanto susurro? La razón de que esto ocurra así y no de otra manera, obviamente, es porque solo de esta forma funcionan las películas de terror. Y las pesadillas. Y las películas de terror y las pesadillas no se pliegan a la lógica, sino al rendimiento de la taquilla (las primeras) y los caprichos del subconsciente (las segundas).

En las novelas y en las películas el protagonista se relacionaría con la aparición, por decir algo, de su padre muerto. Pero si en realidad se te aparece tu padre muerto, ¿entonces te limitarías a intercambiar algunas frases o a asistir pasivamente a unos cuantos trucos de magia? Yo, personalmente, si hablo con una aparición y estoy convencido de ello, lo primero que haría sería salir espantado a la calle, probablemente con espumarajos en la boca o algo así. A continuación, ya más tranquilo, me entrevistaría con neurólogos, con psicólogos y con científicos de todas las disciplinas. Que escudriñen en mi cabeza a ver si estoy loco. Y que también investiguen el lugar donde se ha producido la aparición, pues algo así podría significar el descubrimiento más importante de la historia. Y si soy tan ingenuo, tan crédulo, que no requiero de pruebas y explicaciones y me creo a pies juntillas la experiencia sobrenatural que acabo de vivir, lo último que haré será continuar mi vida cotidiana como si tal cosa. Porque acabo de descubrir que existe una especie de cielo donde la gente, al morir, se apiña en él como si fuese una colonia desproporcionadamente colosal instalada en otra realidad. Que ellos, además, son capaces de vernos, hablarnos y relacionarse con nosotros, al menos, empujando un vaso o apagando el fluido eléctrico de la casa. Acabo de descubrir todo eso. La próxima vez que me duerma en mi cama no sabré si a mi alrededor se pasean dos o tres fantasmas. Peor aún: ¿y si al entrar en el baño tengo a dos mirones de ultratumba? La vida, tal como la conozco, con sus parcelas de intimidad, perdería sentido.

Una opción un poco drástica, si aún se quiere vivir en el mundo físico un tiempo más, sería inutilizarse la amígdala, una región de nuestro cerebro. La amígdala es el verdadero interruptor del miedo. Cuando a un paciente se le inutiliza la amígdala, el miedo desaparece de su repertorio mental. A partir de entonces sería incapaz de expresar miedo o identificar la expresión de miedo en sus semejantes. Como Juan «sin Miedo», pero a nivel neuroquímico. Si alguien apuntara a la cabeza de este individuo, intelectualmente percibiría el riesgo que ello supone, pero continuaría tranquilo, imperturbable, sin sudoraciones, sin temblores, sin terror. La amígdala, por tanto, es un centinela hipocondríaco y paranoico que otea continuamente toda experiencia sensorial.

Y por eso nos gustan tanto las películas de terror o el «tren de la bruja».

WINCHESTER MYSTERY HOUSE, LA CASA DISEÑADA PARA VOLVER LOCOS A LOS FANTASMAS

Después de este breve apunte sobre los fantasmas y el miedo, y armándome con una buena dosis de prudencia, para que luego nadie me diga que en tal casa no ha visto ni un solo ectoplasma, en esta guía de viajes de lugares que parecen no existir pero que existen solo voy a mencionaros una casa fantasmagórica de verdad, donde no hay trampa ni cartón y en la que ninguno de vosotros podrá aducir que ha sido estafado por la experiencia.

Me refiero a la Winchester Mystery House, la extravagante mansión donde vivió la viuda del creador del famoso rifle Winchester, el primer rifle de repetición fiable y de precio asequible que tantos indios mató en las películas del Oeste. Su cargador tubular, situado bajo el cañón, permitía al rifle recargarse a una velocidad tal que, en manos expertas, era capaz de hacer un disparo cada tres segundos, convirtiéndose así en el arma favorita de los ejércitos de la Unión durante la guerra civil estadounidense. Serían los modelos posteriores, todavía más precisos, los que se harían con el título del «arma que conquistó el Oeste». Del modelo 1873, por ejemplo, se fabricarían más de 700 000 unidades, proporcionando a la familia Winchester una inmensa fortuna.

Situada en la ciudad californiana de San José, la mansión empezó a construirse en 1884 y no se terminó hasta 1922. Bueno, a decir verdad no terminó la obra, sino la vida de Sarah Winchester, y con ella también terminaron sus excéntricos caprichos arquitectónicos. El ejército de albañiles, carpinteros y pintores estuvo 38 años trabajando sin un solo día de descanso, las 24 horas del día, y, sobre todo, sin hacer preguntas, aunque las órdenes de la patrona muchas veces no tuvieran ningún sentido y jamás dispusieran de planos de construcción.

Al parecer, tras la muerte de su marido, William Wirt Winchester, a causa de la tuberculosis, Sarah Winchester se entregó al espiritismo, algo común en la época. Una de tantas mercachifles de lo sobrenatural, una médium de Boston que, supongo, tendría tales poderes psíquicos que habría que alejar de ella todas las cucharas antes de que le diera por doblarlas, le dio un mensaje. Le comunicó a la señora Winchester que todos los espíritus de las personas que habían sido víctimas del rifle Winchester se le iban a aparecer en

busca de venganza, y que la única forma de eludirlos sería trasladarse a la costa oeste para construirse una casa que jamás interrumpiera su construcción. De hacerlo, moriría. Así que para evitar al alud de fantasmas indignados, la heredera de Winchester Rifle Co echó mano de su fortuna (unos 20 millones de dólares, además de unos ingresos diarios de unos 1000 dólares) para protegerse de los muertos, tal como le había sugerido la médium. No se le ocurrió fundar una empresa de cazafantasmas liderada por el Tristanbraker de la época, sino levantar una gigantesca mansión, abundante en torres y almenas y con aires versallescos, donde pretendía vivir protegida del más allá. De modo que adquirió una casa en el valle de Santa Clara, California, que solo tenía seis habitaciones, pero que aún estaba en construcción y se situaba en un terreno de 66 hectáreas. Y prescindiendo de cualquier plan arquitectónico, contrató a un buen destacamento de albañiles y carpinteros, poniéndose manos a la obra.

La casa estuvo en permanente estado de reforma, algo así como lo que sucede en la película *Esta casa es una ruina*, pero de forma intencionada. La casa pasó por diferentes fases. A veces se derribaba parte de lo construido y vuelta a empezar. En algún momento, la vivienda llegó a tener siete plantas, pero a causa del terremoto de San Francisco en 1906 la construcción sufrió severos daños y hubo que derribar algunas partes del edificio. En 1922, con 83 años de edad, Sarah Winchester moría en su endemoniada casa, quedando sus restos en New Haven, Connecticut, junto a los de su hija y su marido difuntos. Hoy día, la máxima altura que alcanza la mansión es de cuatro plantas.

Pero, como de todos es sabido, los fantasmas aman las casas, les encanta encantarlas, valga la redundancia. De modo que la señora Winchester siguió una serie de arcanas reglas que, según ella, despistarían a todos aquellos fantasmas que tenían un tiro de Winchester en el pecho. Se cuenta que estas reglas se las inspiraba un espíritu bueno llamado Clyde que se le aparecía cada noche en sus sesiones de espiritismo. Aparte de las 160 habitaciones, 954 puertas, 47 chimeneas (muchas de ellas no servían para nada, pero al parecer eran entradas al mundo de los espíritus), 52 tragaluces, seis cocinas, 13 baños, campanario, un laberinto que serviría para desorientar a cualquiera (incluidos los fantasmas), la casa contaría con otras particularidades jamás llevadas a cabo por ningún arquitecto (a no ser que busque perder su trabajo). Muchas puertas no dan a otras estancias, sino a paredes, o directamente al vacío. Hay habitaciones sin puertas. Accesos que conducen al interior de armarios. Puertas que se abren por fuera pero no desde dentro. Algunos pasillos no llevan a ningún sitio, y algunas escaleras te permiten subir y subir hasta que llegas al techo. (¿No se supone que los fantasmas son capaces de atravesar las paredes?) Cuartos de baño con paredes de cristal, exentos de un mínimo de intimidad. Una chimenea que se eleva cuatro pisos. Pilares construidos al revés. Como en la típica película de misterio, si se extrae determinado libro de

la biblioteca, se abre un pasadizo secreto. También puede encontrarse una caja fuerte que, como en las muñecas rusas, esconde otra caja fuerte más pequeña dentro, y dentro de esta segunda otra caja fuerte aún más pequeña. Hay escaleras en forma de Y y escaleras con numerosos escalones, pero de pocos centímetros de altura. Y también había muchos detalles que dejaban de manifiesto la obsesión supersticiosa de la dueña por el número 13: lámparas de araña y candelabros de 13 brazos, escaleras de 13 peldaños (o de un múltiplo de 13), 13 baños en total, todas las rejillas de desagüe tienen 13 agujeros, muchas ventanas están compuestas por 13 paneles, el pavimento de la entrada está dividido en 13 sectores, en algunos dormitorios había armarios con 13 ganchos para colgar 13 vestidos; y cada viernes 13 tañen 13 campanadas desde el campanario. Además, el testamento de la señora Winchester fue firmado 13 veces y contenía 13 secciones (en él legó su casa a su sobrina, Marian Merriman Marriott, pues la M es la decimotercera letra del alfabeto). Pese a las excentricidades, hay que reconocer que la casa era muy lujosa (no faltaban los candelabros de oro o el mejor parqué para el suelo) y también disponía de avances tecnológicos y comodidades poco habituales para la época, como calefacción por aire, modernos inodoros y tuberías, luces de gas que se encendían mediante un botón o ducha de agua caliente. Aunque no creo que los fantasmas apreciaran esos detalles.

Para orientarse en este anárquico laberinto, la propietaria debía emplear un aparatoso mapa, como si se internara en una región desconocida; y, para que los criados supieran dónde estaba a fin de cumplir sus demandas, también empleaba una extraño aparato con aspecto de timbre y portero automático: según desde donde pulsaras el timbre, en la pantalla del aparato aparecía uno u otro número que indicaba la procedencia del timbrazo. Y, por supuesto, en las noches de tormenta, cuando las velas amenazaran con apagarse, no sería extraño imaginar también a Sarah pertrechada con un rifle Winchester para rematar a los espectros. Se dice que, ya anciana, pero siempre con una memoria prodigiosa, podía recitar uno a uno los objetos de cada habitación. Y, cuando no podía dormir, tocaba su gran piano hasta altas horas de la madrugada.

El exterior de la casa tampoco debe ser pasado por alto. El espléndido jardín exterior estuvo cuidado diariamente por los ocho jardineros, que mimaban cada uno de los árboles, plantas y flores importados de todos los rincones del mundo. También se distinguen por todos lados estatuas mitológicas de diferentes corrientes artísticas, sin ningún orden, y animales como ciervos, cisnes o reptiles exóticos.

El 4 de septiembre de 1922, Sarah Winchester murió mientras dormía. Pocas horas antes había participado en otra sesión de espiritismo en una habitación dedicada para ello. La heredera de todas sus posesiones, incluida la casa maldita, fue su mencionada sobrina, Marian Marriott. Finalmente, el

inmueble fue vendido a un grupo de inversores que tenía la intención de convertirlo en una atracción turística, aunque, al parecer, tuvieron serias dificultades para conseguir retirar todos los muebles y posesiones de Sarah: los encargados de ello se perdían continuamente y cada poco aparecían nuevas habitaciones que no habían visto antes. En la actualidad, la casa ha sido declarada *historical landmark* por el Gobierno de California.

En definitiva, una casa construida bajo un único canon arquitectónico: la superstición más boba. Una especie de parque de atracciones en el que no hubiera tenido sentido rodar *Poltergeist* (a no ser que se buscase un efecto cómico en vez de terrorífico), sino *Indiana Jones en busca del rifle Winchester perdido*. Un sitio, pues, que hay que tomarse con humor, aunque en su origen fuera un lugar de connotaciones malditas construido por el miedo a miles de almas en pena cuyas vidas fueron segadas por balas de rifles Winchester en la conquista del Oeste y la guerra de Secesión. No en vano, la empresa que explota en la actualidad la Winchester Mystery House tiene una larga lista de espera para pasar allí una noche de Halloween terroríficamente absurda. Pero si os decidís a visitarla, haced caso al guía: no desviarse nunca del recorrido propuesto, porque nadie puede garantizar que el visitante perdido sea encontrado nuevamente.

No sé vosotros, pero yo no puedo dejar de imaginarme las incursiones nocturnas de la Winchester, palmatoria en mano y rifle cargado, en las que su cara tiene una mueca alucinada muy parecida a la de Jack Nicholson interpretando a Jack Torrance atrapado en el hotel Overlook de la película *El resplandor*.

REVERSIBLE DESTINY LOFTS Y OTROS LUGARES DONDE VIVIR ES DELIBERADAMENTE AZAROSO

Existe otro lugar que recuerda a la Winchester Mistery House por su anárquica disposición, un lugar de reciente construcción al que podéis mudaros si os apetece. Es un barrio de apartamentos de Tokio que parece haber sido diseñado por un arquitecto que ha tomado demasiado ácido lisérgico: Shusaku Arakawa y su socia Madeleine Gins.

Situados en el exclusivo barrio de Mitaka, estos apartamentos, los Reversible Destiny Lofts, tienen un precio de casi 360 000 dólares y su intención, según el diseñador, es «estimular los sentidos» y «aumentar la longevidad». Yo creo que estos efectos los produce el hecho de que vivir allí no es fácil. Y es que si queréis, por ejemplo, encender la luz, deberéis buscar algunos interruptores en el techo. Quizá usando el palo de una escoba. Hay

pasillos estrechos que obligan a torcimientos y flexiones para pasar por ellos. Hay estudios cóncavos, cocinas ahuecadas. Para llegar al porche es imprescindible arrastrarse por el suelo porque el acceso es demasiado pequeño. Y algunos pisos tienen una inclinación de hasta 20 grados, así que si se os cae una canica, ya sabréis a qué lado del apartamento habrá ido a parar. Todo aquí es ilógico, anticonfortable, poco armónico, incómodo, alejado de nuestras costumbres. El escaso espacio que existe para los muebles obliga a los residentes a buscar alternativas a la hora de almacenar sus cosas. Así pues, habitar uno de estos apartamentos te obliga a tener la mente siempre en marcha para mantener el equilibrio o a hacer ejercicios para encender la luz, con lo cual quizá sí que es cierto que estimula los sentidos y aumenta la longevidad, tal como lo hace el practicar con el videojuego *Brain Training* de la Nintendo DS. O acudiendo a un referente cultural aún más nipón: como si cada mañana al despertarte tuvieras que pasar las pruebas tipo *grand prix* de *Humor amarillo*. El anti *feng shui*. Así lo ha dicho la *Architectural Body Research Foundation*, que ha reunido a profesionales de diversas disciplinas para demostrarlo. Y así lo deben de haber entendido muchos japoneses, porque todos los pisos fueron vendidos en apenas tres meses tras su puesta en venta en octubre de 2005.

El aspecto exterior de los edificios tampoco pasa desapercibido: tienen tres plantas de distintos colores, y cada planta (también de distinto color) es un bloque de cemento que a su vez tiene una forma geométrica diferente: una esfera, un cubo, etcétera. Como si los pisos hubieran sido apilados precariamente por un niño jugando con esas piezas geométricas que deben introducirse por los huecos apropiados a su forma que también sirven para calibrar la inteligencia de un chimpancé de la NASA.

Tanto la Winchester Mistery House como los Reversible Destiny Lofts son completamente reales, pero parecen directamente inspirados en un sitio procedente de la ficción literaria: Balnibarbi. Esta isla del Pacífico norte, situada entre Japón y California y salida de la mente de Jonathan Swift para *Los viajes de Gulliver*, tenía una capital, Lagado, cuyas casas mostraban una arquitectura igualmente peculiar. La razón de este caos arquitectónico se debe a los proyectistas, un grupo de gente que en 1660 partió hacia Laputa y regresó cinco meses más tarde con ideas extravagantes basadas en nociones superficiales de matemáticas. Alguno de los proyectos arquitectónicos que llevaron a cabo, por ejemplo, consistía en emplear un método para construir casas empezando desde arriba y edificando hacia abajo, ya que de esta manera arman sus hogares las abejas y las arañas. O si rebuscamos un poco más en la historia de la literatura, hallaremos otro ejemplo en uno de los cuentos de *El Aleph* de Jorge Luis Borges. Allí se describe la Ciudad de los Inmortales, situada en Etiopía, cerca del golfo Arábigo. En *Breve guía de lugares imaginarios* de Alberto Manguel y Gianni Guadalupi se la describe como una

ciudad insensata, como si hubiera sido diseñada por unos dioses locos, pues en ella pueden encontrarse corredores sin salida o escaleras que mueren sin llegar a ninguna parte.

En esta misma línea, podréis visitar una casa vuelta completamente al revés si viajáis a unos ocho kilómetros de la localidad de Kurashiki, en el sureste de Japón. Imaginaos la típica casita de campo que los niños suelen dibujar cuando quieren representar una casa de campo. Ahora dadle la vuelta e imaginad que la punta del tejado está clavada en la tierra. Así es este original restaurante, Papin, donde imagino que, a pesar de todo, conserva el interior del derecho, aunque las persianas de las ventanas se desenrollen de abajo arriba (en el lado derecho) y de arriba abajo (en el lado izquierdo).

Y en la calle Overblaak, en Róterdam, Holanda, podéis encontrar el complejo de 32 viviendas diseñado por Piet Blom, el Kuboswoming. Aquí, cada vivienda es un cubo gigante. Pero lo más llamativo es que todos los cubos están volteados 45 grados respecto a la posición tradicional, así que da la sensación de que estamos contemplando un juego de cubos infantil gigante que ha sido azotado por un huracán. Cada vivienda tiene tres plantas, que sumadas ofrecen 100 metros cuadrados de espacio útil. La planta principal es hexagonal.

Finalmente, como un Winchester contemporáneo, Dan Brown, el autor del *bestseller El código da Vinci*, se ha hecho construir una mansión llamada Isle of Langdonia (en honor al protagonista de su novela, Robert Langdon), que está repleta de pasadizos secretos y códigos ocultos. Incluso tiene un cuadro que se mueve por una pequeña habitación de la casa. La mansión se encuentra en Exeter, Inglaterra.

TURISMO NEGRO: VIAJES PARA MORBOSOS

Los lugares malditos, aunque resulte difícil de creer, incluso tienen su casta específica de turistas. Es lo que se ha venido a llamar turismo negro. Turistas que desean inmortalizar el horror en sus cámaras fotográficas. Los hay concienciados, por supuesto, pero también los hay sencillamente morbosos. La cuestión es que los lugares donde han ocurrido grandes desastres suelen ser un foco de atención de toda clase de visitantes de este nuevo estilo de turismo que ya está causando furor en todo el mundo.

Cárceles

Los destinos con más éxito son las cárceles, los campos de concentración o los gulags. En el antiguo gulag yugoslavo situado en la isla del Adriático Goli Otok (Croacia), que acogió a unos 3000 disidentes hasta su cierre en 1989, se presenta la posibilidad, incluso, de que los visitantes se conviertan en presos durante unas horas para sentir lo que algún día pudieron padecer los represaliados.

Hay cárceles donde también se encierra a los turistas durante un corto espacio de tiempo para que experimenten la sospecha de que quizá ya no podrán abandonar jamás los cuatro barrotes. Aunque entre las cárceles disponibles para el turismo no entra la prisión austriaca de Leoben. Son unas celdas tan confortables que bajo ningún concepto atraerían el morbo del «turista negro». Tan agradables pueden llegar a ser estas instalaciones penitenciarias que incluso, a causa de ello, Leoben tiene una tasa elevadísima de crímenes menores, incluso superior a la de la ciudad estadounidense de Detroit. Austria es uno de los países con menor índice de crímenes violentos, pero los no violentos proliferan debido a que esta prisión de lujo se ha convertido para muchos en una tentadora vivienda.

Antes de vivir como un «sin techo», nada mejor que robar una cartera y así asegurarse una temporada en una celda que tiene el aspecto de un apartamento común totalmente amueblado: algunas disponen incluso de balcones panorámicos para contemplar el verde de las montañas. El recinto también está equipado con gimnasio con toda clase de máquinas de alto nivel, canchas cubiertas de baloncesto, *spa* y demás comodidades propias de un hotel de lujo. Por supuesto, los presos pueden recibir visitas en sus propias

celdas-apartamentos con aire Ikea. Y hasta los barrotes de algunas celdas han sido sustituidos por puertas.

Es algo parecido a lo que sucede en una peculiar colonia penal de baja seguridad en una isla del Pacífico, la isla María Madre. Es la Colonia Penal Federal Islas Marías, establecida en 1905, a 112 kilómetros de las costas del estado mexicano de Nayarit. Su población carcelaria ha fluctuado desde los 300 hasta los 3000 presos por diversos delitos. La colonia está regida por un director general, que a su vez tiene carácter de gobernador de la isla y de juez de lo civil. Y mientras cumples condena, puedes llevarte contigo a la familia, pescar, cultivar un huerto y, en general, vivir en una isla paradisíaca. Y todo gratis.

Lugares devastados

Otro lugar propicio para el turismo negro es el escenario posnuclear que dejó tras de sí el accidente sufrido el 26 de abril de 1986 en la central nuclear de Chernóbil. El área afectada fue de 150 000 kilómetros cuadrados, lo cual la convierte en la catástrofe nuclear más horrible de la historia. Actualmente, por unos 400 dólares es posible contratar un *tour* guiado por la zona, aún bajo la radiación, de modo que los turistas deben cuidarse de no abandonar el vehículo y de no tocar absolutamente nada.

Si se prefiere un lugar más paradisíaco pero igualmente mortífero, nada como visitar las zonas devastadas por el *tsunami* de Phuket, en el sureste asiático, para comprobar si las noticias exageraban o no o para verificar si la isla donde se rodó la película protagonizada por Leonardo DiCaprio, *La playa,* aún continúa en pie: Koh Phi Phi Leh. La agencia tailandesa World Class On Tour ofrece un paquete turístico en el que podéis llegar hasta el *resort* Khao Lak, que quedó en ruinas, al templo que sirvió de depósito de cadáveres o a otros enclaves que en gran parte se hubieran salvado de la destrucción si la fiebre hotelera y turística se hubiese limitado a construir a dos o tres kilómetros de la costa (como sabe todo indígena) y no a la vera del mar. Todo este escaparte del horror está disponible por solo 42 euros, incluidas dos noches de alojamiento. Es posible, además, adquirir fotografías de cadáveres o camisetas conmemorativas del maremoto.

Aunque para desastres naturales nada como una catástrofe cuya onda expansiva puede acabar siendo mundial. Ya se están preparando expediciones en barco hacia Groenlandia desde la capital de Islandia para que el «turista negro» pueda ver con sus propios ojos Warming Island, la isla del calentamiento. Por una cifra que oscila entre los 5000 y 7000 dólares, incluyendo travesía, comidas y conferencias, se puede asistir en primera fila a los efectos directos del calentamiento global del planeta, la antesala del fin del

mundo. Solo faltan las palomitas. Esta isla en realidad es un fragmento de tierra que se separó en dos (antes estaba unido por una capa de hielo), y que ahora se encuentra aislado a 640 kilómetros del círculo polar ártico. Las gafas de sol son imprescindibles.

Miseria a la carta

A menudo los turistas se hacinan en un *resort*, un *spa* o un hotel con toda clase de comodidades situado en el Caribe, aunque realmente sea una recreación del Caribe, pues todos ellos están aislados y alejados de los lugares donde abunda la miseria. Estas recreaciones idílicas del Caribe suelen ser tremendamente aburridas para algunos, así que se están empezando a implantar visitas guiadas fuera del complejo para poder ver de primera mano cómo vive la gente de a pie, con todos los riesgos que ello conlleva, tanto de conciencia como físicos.

Lo mismo ocurre en Río de Janeiro, donde es posible contratar una Favela Tour o un Geeptour. Sí, cuesta imaginar qué turista pudiente podría desear perderse por la jungla de favelas donde impera la ley del más fuerte, pero lo cierto es que tiene su público: cuando saltar en paracaídas o escalar el Everest ya no provoca la dosis de adrenalina esperada, uno siempre puede jugarse el pellejo en las favelas, experimentando con los cinco sentidos la violencia, la marginación, el tráfico de drogas y la depravación sexual. Por 60 dólares tienes derecho a un recorrido de dos horas por la favela de Rocinha, de 200 000 habitantes. Marcelo Armstrong, propietario de Favela Tour, afirma que ya hace 11 años que realiza estos recorridos y ningún turista ha sufrido percance alguno.

Los que, por otro lado, viajan a los enclaves turísticos de la India también tienen la alternativa de ser acompañados por un guía durante unas horas por las calles donde deambulan los niños sin techo. Pero a los que de verdad les apetece sentir oleadas de adrenalina, tal como las sentirán los delincuentes, les basta con apoquinar 200 pesos para sentirse por un día como inmigrantes ilegales. La experiencia, obviamente, no es auténtica, pues los turistas es probable que posean todos sus papeles en regla y no tengan ningún problema en cruzar la frontera de México. Pero el actor que se contrata y que hace de jefe del grupo se encargará de haceros creer que la experiencia es auténtica, gritando «¡Corre, Corre!» cada cierto tiempo. Cuando os canséis de correr, entonces podréis visitar empresas donde trabajan inmigrantes o un refugio de inmigrantes para escuchar relatos de miseria de viva voz. El viaje se llama Frontera México-EU y cuesta 750 dólares.

Narcoturismo

La última moda, sin embargo, es el narcoturismo. Imaginad que planeáis un viaje de placer a Colombia. Contratáis a un guía para visitar la Ciudad Perdida, una antigua ciudadela construida casi en lo más alto de Sierra Nevada de Santa Marta, a tres días de agotador camino por una selva espesa rebosante de bichos y animales poco hospitalarios. Vais tirando fotografías al impresionante paisaje natural, incluso filmando pequeñas películas de vídeo que luego enseñaréis (para su desgracia) a familiares y amigos. Y, de repente, la cámara empieza a inmortalizar varias plantaciones de coca.

Entonces, el guía turístico os muestra en qué consiste y cómo funciona un laboratorio de procesamiento de coca en plena jungla. Tal vez vosotros os hubierais conformado con la Ciudad Perdida y esto realmente no hubiese pasado. Pero no fue así en el caso de dos turistas, John MacDonald y su compañera Wendy, que al regreso de aquel viaje fueron entrevistados por el *Daily Telegraph* para que narraran con todo lujo de detalles en qué consistía el narcoturismo. En su viaje incluso pudieron ver en directo cómo se fabricaba la droga. «Arrojan las hojas en un gran agujero, luego pasan una especie de cortacésped de mano y al final las aplastan, escribió Wendy en su blog. Más adelante empiezan a agregar un montón de ingredientes desagradables, como petróleo, y también ácido sulfúrico, y después de mucho mezclar y filtrar sale una pasta que es lo que se conoce como la base de la cocaína.» Estos narcoturistas no son los únicos, a unos 300 kilómetros al sur de Bogotá ya han sido detenidos cinco estadounidenses por participar en un *narcotour*.

Sin tantos riesgos, Medellín Experience es una empresa de viajes con sede en la ciudad del fallecido capo colombiano Pablo Escobar que, entre sus paquetes turísticos, incluye uno que consiste en una visita a la casa donde nació Escobar o la cárcel donde estuvo preso. Por unos 100 euros podéis ver y tocar lo que vio y tocó en su día el narcotraficante más famoso del lugar.

Crímenes

Las visitas tranquilas a lugares donde han ocurrido sonados asesinatos, secuestros, violaciones y demás también tienen un gran éxito dentro del «turismo negro». ¿Quién no ha visto en la televisión el asesinato al presidente de los Estados Unidos John Fitzgerald Kennedy en 1963? Ahora se puede visitar el sexto piso de la plaza Dealey de Dallas desde donde su asesino disparó al presidente. Así podréis contemplar qué punto de vista tenía Oswald antes de apretar el gatillo. Incluso el lugar es ahora un museo donde podréis comprar un *souvenir*.

Otros lugares donde han ocurrido asesinatos son el motel Memphis, en el que perdió la vida Martin Luther King, o el teatro Ford, donde murió Lincoln. Debido, incluso, a la gran afluencia de visitantes y curiosos, la casa donde estuvo secuestrada durante nueve años Natascha Kampusch ha sido comprada por ella misma para evitar que se convierta en lugar de visita o que los turistas acabaran comprando como *souvenir* «ceniceros o tazas de café». Tal como ha ocurrido con la casa donde estuvo también en cautiverio durante 24 años Elizabeth Fritzl, que, a pesar de estar vigilada las 24 horas por la policía austriaca, recibe a diario turistas de Hungría y Alemania. Como ocurre con Praia da Luz en Portugal, en el complejo turístico del Algarve, el lugar donde desapareció Madeleine McCann. O, ya en España, como ocurre también en Puerto Hurraco o Alcàsser, ambos conocidos lugares donde se han sucedido crímenes especialmente cruentos. Lugares en los que una mezcla de morbo y falta de escrúpulos producen cada año cifras millonarias gracias al turismo. Algunos lugares, conscientes de ello, incluso no dudan en explotar esta cuota de interés oscuro. Por ello, Sri Lanka se ha convertido en un país famoso por brindar un mercado sexual de menores de edad a pedófilos, y lo que más llama la atención de Brasil, Cuba o Santo Domingo para muchos turistas son las mulatas tropicales.

El matemático John Allen Paulos también cuenta una divertida anécdota que le sucedió en un pueblo costero de Tailandia en la Navidad de 2006 que pone de manifiesto esta cultura de emplear la belleza para obtener beneficios de los extranjeros, una cultura que ya reina en la conciencia colectiva de las chicas tailandesas. La escena sucede en un cibercafé, donde tres chicas jóvenes saltan de uno a otro ordenador manteniendo conversaciones simultáneas con hombres de otros países. A través de la webcam se muestran sonrientes y apetecibles a un puñado de turistas solitarios que habían visitado ya Tailandia y entonces conocieron en persona a estas chicas. La experta en inglés del grupo de chicas ayudaba al resto a escribir mensajes seductores a fin de sacar dinero a estos *farangs* (en tailandés, «extranjeros») que ellas consideraban sus *sameys* (en tailandés, «novios o maridos»). Allen Paulos, intrigado por esta suerte de transacción económica basada en el amor, empezó a ayudar al grupo de chicas a escribir mensajes más románticos todavía, como cuenta en su libro *Elogio de la irreligión*.

Otros lugares malditos que los «turistas negros» se pirran por recorrer son los lugares terroríficos o siniestros. Lugares como el castillo de Bran, en Transilvania, que fue la residencia de Vlad Tepes el Empalador, personaje histórico que inspiró la figura de ficción del conde Drácula. El castillo es visitado al año por más de medio millón de visitantes. Hasta el Gobierno local considera adquirir el castillo para fines turísticos. En Londres se pueden seguir los movimientos de Jack el Destripador por toda la ciudad, pisando los sitios donde segó la vida a todas y cada una de sus víctimas. En Irlanda del Norte

podéis visitar The Dark Edges, un tramo de la carretera de Bregagh Road, cerca de la localidad de Armoy, que parece salido de una película de terror gótico: el camino está delineado por hayas, cuyas ramas se entrelazan en el cielo, creando sombras siniestras; un divertimento creado por la ilustre familia de los Estuardo en el siglo XVIII. Su propósito fue impresionar a los visitantes cuando se aproximaran a la entrada de su mansión georgiana, Gracehill House (hoy día es un club de golf). Y en Hollywood existe un Dearly Departed Tour, una visita guiada por los diferentes lechos de muerte de los famosos.

¡Peligro!

Si os apetece embarcaros en esta clase de turismo sórdido o masoquista, os emplazo a revisar los listados de los países más peligrosos desde el punto de vista turístico. *Forbes*, las Naciones Unidas, la Norwich Union Travel Insurance y el Ministerio de Asuntos Exteriores son algunas de las revistas, instituciones y organismos que elaboran los lugares que más se desaconseja visitar si no queremos ver peligrar nuestra integridad física.

La guía de viajes francesa *Petit Futé* ha elaborado también un *ranking* de los que considera los 11 destinos más peligrosos del planeta en la actualidad. En el listado aparece Bolivia y su crisis gubernamental; Colombia y las tensiones con las Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia (FARC); Honduras y sus altos niveles de delincuencia; Irak y los ataques terroristas; Afganistán y los secuestros de extranjeros; Libia y su conflicto con Argelia; Malasia y su problema de salud pública debido a la propagación de la fiebre «chikungunya» o artritis epidérmica, una enfermedad tropical infecciosa que se transmite a través de la picadura de un mosquito; Fiyi y su problema también de salud pública con la propagación del dengue, que también transmite un mosquito y provoca fiebres hemorrágicas; Corea del Norte y su régimen totalitario; Somalia y su guerra civil, que dura desde 1991, además de la continua amenaza de piratas contemporáneos que secuestran cruceros en sus costas; y Georgia y su tensa relación con Rusia (el único país europeo de la lista, por cierto).

El osario de Sedlec y otros lugares con muchos huesos

Para contemplar un templo maldito como los que suele frecuentar Indiana

Jones o para situarse delante de un clavicordio hecho de huesos humanos como el que aparece en ***Los Goonies***, no es imprescindible acudir a una sala de cine. Existe otra alternativa. Podéis tomar un vuelo hacia Praga con una de tantas líneas aéreas que realizan vuelos directos desde diferentes puntos de la Península. Una vez en la capital checa, coged un tren a Kutná Hora, a 70 kilómetros de distancia. El tren es barato y dispone de gran variedad de horarios, aunque también podéis contratar cualquiera de las excursiones guiadas que se ofertan en las oficinas de turismo de Praga o de la propia Kutná Hora: por unas 1000 coronas (cinco euros) tendréis derecho a transporte y comida (aunque quizá la comida se os indigeste cuando contempléis la macabra capilla de Sedlec). También es recomendable esta opción porque el lugar al que vais está situado en un barrio marginal y los taxistas a veces imponen unas tarifas un tanto caprichosas.

Una vez en Kutná Hora, pues, es necesario que os desplacéis hasta la localidad de Sedlec, que ahora ya ha sido absorbida por Kutná Hora. Sin embargo, años atrás, Sedlec tenía entidad propia. Fue en su día una de las mayores productoras de plata del mundo medieval. A finales del siglo XIII un tercio de la plata europea procedía de esta región. Así pues, hasta allí llegaron intrigantes, aventureros, mercaderes y artesanos. Y, por supuesto, también desembarcó la Iglesia. El primer monasterio cisterciense fue fundado allí por Miroslav de Cimburk en 1142; sus monjes llegaron seducidos por la promesa del mineral de plata. En las tierras del monasterio, a finales del siglo XIII, se hallaron importantes depósitos de plata, y de este modo también creció la influencia del Císter.

Y Sedlec pasó de ser famosa por su plata a ser famosa por sus huesos.

Enterrarse en Sedlec estuvo de moda

El osario de Sedlec (*kostnice Sedlec*, en checo) es una pequeña capilla cristiana situada bajo la iglesia del Cementerio de Todos los Santos. Allí encontraréis nada menos que 40 000 esqueletos humanos situados artísticamente para formar la decoración y el mobiliario de la capilla, como si de pronto hubierais entrado en el domicilio del asesino en serie Ed Gein, que también era aficionado a construirse los objetos de casa con los restos orgánicos de sus víctimas.

Pero ¿por qué en Sedlec hay tanto hueso? La historia se remonta a 1142, que fue el año de fundación del monasterio cisterciense más antiguo de las tierras checas. Según la leyenda, un noble que viajaba de Praga a Moravia, mientras pernoctaba en el bosque, tuvo un sueño en el que un pájaro se le introducía por la boca. Y entonces le surgió la idea de construir este monasterio. Una inspiración ciertamente extraña. La cuestión es que el noble,

llamado Miloslav, poseía en Sedlec vastos feudos, y se puso manos a la obra. Al poco, el monasterio ya estaba lleno de monjes cistercienses provenientes de la ciudad bávara de Waldsassen. Los cistercienses proclaman el retorno hacia las raíces del cristianismo, a la pobreza y a la devoción genuina. Eran partidarios de un rígido ascetismo y del trabajo manual como parte de la vida monástica. Como la única carne que consumían era el pescado, también construyeron estanques junto al monasterio. Y un cementerio. El cementerio que pronto daría origen al osario, el único elemento del monasterio que hoy día aún se conserva.

Algún tiempo más tarde, en 1278, Jindrich, el abad del monasterio de la Orden del Císter de Sedlec, fue enviado a Tierra Santa por el rey Otakar II de Bohemia. En sus viajes, el abad recogió un poco de tierra del Gólgota, un monte situado en las afueras de Jerusalén, que es donde se cree que Jesús fue crucificado. Al regresar, trajo consigo esta tierra y la roció sobre el cementerio del abad, como quien abona el campo. Este acto pronto cobró resonancia y el cementerio se volvió muy atractivo en toda Europa central. De repente el cementerio había adquirido una categoría de cinco estrellas, y los muertos preferían pasar el resto de la eternidad en una residencia con este empaque antes que en cualquier otro terreno sin gracia. Según se comentaba en la época, quien descansara en este cementerio iría al cielo en un solo día. Como si el cementerio rociado de tierra sagrada fuera algo así como un salvoconducto para superar las aduanas celestiales. De modo que en poco tiempo miles de personas empezaron a enterrar a sus familiares en la abadía: los propios checos, pero también gentes procedentes de Polonia, Baviera o Bélgica.

Pero debido a los estragos de la peste negra, a mediados del siglo XIV el cementerio de Sedlec empezó a sufrir *overbooking* y tuvo que ser ampliado para poder acoger a tanto huésped. Por ejemplo, en 1318, fueron sepultados allí más de 30 000 difuntos. Las guerras husitas también hicieron crecer el suministro de cadáveres, e incluso se llevaron por delante, en la primera mitad del siglo XV, a más de 500 monjes cistercienses tras la quema del monasterio y la abadía. Así, en 1421, el monasterio fue destruido y permaneció en ruinas casi 300 años. Se emprendieron las primeras restauraciones entre 1700 y 1709 por parte de Jan Blazer Santini-Aichel, que lo reconstruyó al estilo barroco, preservando en lo posible las partes góticas originales.

Así pues, esta capilla podría dividirse en dos partes. La superior, que es la clara y aireada y que representa el imperio de la luz eterna, y la inferior, que simboliza la tumba. Allí abajo es donde descansaban los miles de huesos. Un puñado de calcio al que habría que darle alguna forma original de organización.

En 1870, Frantisek Rint, un tallista local de madera, fue contratado para ordenar de algún modo todos los huesos que de resultas de las obras de

construcción habían brotado fuera de la tierra, sin contar las nuevas remesas de cadáveres que llegaban en tropel para enterrarse allí. Rint optó por darle un poco de gracia (a su manera) a tal colección de podredumbre y empezó la obra que hoy día podemos contemplar entre atónitos y acongojados. Pero los antecedentes del osario quizá habría que buscarlos en un monje medio ciego de 1511 que, según cuentan, amontonaba los cráneos en pirámides para almacenarlos. ¿Es posible que Rint se sintiera inspirado al contemplar estas macabras pirámides?

El «genio artístico» de Rint se materializó en una enorme lámpara de araña, que contiene al menos una unidad de cada hueso que forma el cuerpo humano, guirnaldas de cráneos que cubren las bóvedas, un pináculo, un crucifijo y hasta un escudo armas de la familia que lo contrató para tal efecto, los Schwarzenberg. Todo ello constituido exclusivamente de huesos, como en una película de terror barata. Los huesos de 40 000 personas.

Al menos se buscó una solución artísticamente macabra y no simplemente macabra, como la que por ejemplo se toma en el cementerio de la ciudad de Guatemala. Allí, si no se pagan las deudas para la renovación del sitio después de seis años (180 quetzales, alrededor de 16 euros, que dan permiso para otro periodo de cuatro años), los cadáveres y esqueletos son retirados por el enterrador y lanzados a un pozo que se usa como improvisada fosa común, sin ningún miramiento. En 1998, 2000 sepulcros fueron exhumados después de que sus parientes no abonaran los honorarios del cementerio.

Huesos, huesos y más huesos

«Porque eres ¡huesos, huesos! Tú eres solo huesos, unidos por muy poca piel. ¡Huesos, huesos! Delgada como el viento, suave como un alfiler», cantaban Los Burros, un grupo de principios de los años 1980 formado por Manolo García, Quimi Portet, Antonio Fidel, Josep Lluís Pérez y Jordi Villa, que más tarde daría origen a El Último de la Fila. Ignoro si la inspiración para componer esta canción, *Huesos*, les vino a Los Burros tras visitar la capilla de Sedlec. Pero bien podría haber sido así.

La osamenta del cuerpo humano está compuesta por 208 piezas. 26 huesos en la columna vertebral, 8 huesos en el cráneo, 14 huesos en la cara, 8 huesos en el oído, 1 hueso en la laringe, 25 huesos en el tórax, 64 huesos en las extremidades superiores y 62 huesos en las extremidades inferiores. El fémur es el más grande (50 centímetros de longitud) y el estribo, el más diminuto (1,8 milímetros). Todo este rompecabezas compone nuestro esqueleto (palabra que deriva de *skeletos*, «desecado», ya que los griegos creían que los huesos humanos eran materia muerta), pero también son los

ornamentos que se usaron en Sedlec.

El osario no es un lugar llamativo desde fuera. Siete capillas forman un enorme anillo en torno al presbiterio, y su interior barroco está decorado con obras de arte. Pero hay una rotonda cerca de la iglesia con un cartel que indica la dirección al siniestro osario. La construcción es modesta, sobre un camposanto lleno de barro. La construcción es la iglesia de Todos los Santos. Por una escalera podéis subir a la capilla de Todos los Santos, donde antiguamente se encendían velas para los difuntos en las dos torretas detrás de la propia capilla. No es nada espectacular, la verdad.

Lo interesante está bajo tierra, en la estructura llamada Jesucristo en el Monte de los Olivos. Allí están expuestos los miles de huesos de los cadáveres que fueron víctimas de la peste y de otros conflictos librados en las proximidades. Esta parte inferior de la capilla, además, sufre ciertos defectos de forma que provocan que se vaya inclinando día a día hacia un lado, como ocurre en la torre de Pisa.

La novela *El ángel negro*, de John Connolly, es una buena forma de profundizar en este lugar, como si lo visitáramos con la imaginación.

Nada más entrar nos toparemos con dos cálices y una cruz hechos de huesos, para empezar a acostumbrarnos a la decoración ósea del lugar. También existen escaparates donde se exponen los cráneos de los guerreros caídos durante las batallas husitas, todos con huellas visibles de sus heridas de guerra. En cada rincón se alzan pirámides de calaveras decoradas con coronas de gloria hechas de huesos que esperan el momento de la resurrección. Tanta es la expectación que puede originar en los turistas (unos 150 000 al año) que algunas de las calaveras incluso han sido robadas. Estoy seguro de que muchos «góticos» estarían encantados de tener una de ellas presidiendo el salón de su casa. Y un perro, al entrar en el osario de Sedlec, probablemente levitaría por la emoción, moviendo enérgicamente el rabo, ante tamaña oferta ósea. Sedlec sería para él como un hipermercado para perros, el Caprabo cánido donde ponerse ciego mascando fémures.

La primera impresión que el visitante tiene ante esta clase recreativa de anatomía humana es que todos los huesos son prácticamente iguales. En esencia lo son: están hechos de calcio y son blancos, claro. Pero las calaveras presentan las pequeñas diferencias que luego se traducen en las distintas fisonomías de una cara. Por ejemplo, si uno tiene una nariz aguileña, pues esta característica se verá reflejada en su calavera. Así que incluso puede ser entretenido, macabramente entretenido, el tratar de reconstruir las caras de los husitas. También podremos observar anomalías óseas, huesos mal formados o, sorprendentemente, unas hileras de dientes sanos, pues la mayoría de los difuntos al parecer no sufrían de caries.

Y también tendréis la oportunidad de ver la icónica calavera cruzada por dos tibias, como la que aparecía estampada en las banderas de los barcos

piratas. Hoy, este símbolo se asocia a la muerte, pero antiguamente se relacionaba con el alma.

El lugar pone los pelos de punta, por muchas películas *gore* que ya hayas visto en la televisión. Es una casa del terror de verdad. Un castillo de Drácula sin Drácula. No es el único, en Roma también existe otra cripta decorada con huesos de 4000 frailes: la iglesia de Santa Maria della Concezione dei Cappuccini. Consiste en una serie de túneles del siglo XVII donde los monjes capuchinos enterraron los cadáveres siguiendo un escrupuloso procedimiento: primero los desecaban extrayéndoles todos los órganos y la sangre y a continuación los colgaban de las paredes, como si estuvieran expuestos en las estanterías de una tienda del horror. Como todos los cadáveres están en posición vertical y todavía vestidos y conservando bigotes, dentaduras y algunos pelos, cuando avanzas por estos pasillos te da la impresión de que todos los muertos están clavando su mirada en ti.

En París también es muy conocida Les Carrières de Paris, vulgarmente llamada «Las Catacumbas». En 1786, durante 15 meses, se estuvieron trasladando los huesos del cementerio de Les Halles a las canteras excavadas en la época galorromana a 20 metros de profundidad de tres colinas: Montparnasse, Montrouge y Montsorius. Imaginaos la estampa: carruajes y más carruajes cruzando la noche, transportando millones de huesos. Primero fueron amontonados sin orden ni concierto en las catacumbas. Pero más tarde, el inspector general de canteras optó por situar los huesos en la parte delantera en forma de muralla, con una placa identificando la procedencia de los restos y pequeños altares con epitafios en latín adornando el camino. Sin embargo, de los más de 300 kilómetros de galerías, solo permanecen abiertas al público algo menos de un kilómetro, aunque se rumorea que existen entradas secretas para acceder a ellas desde alcantarillas o los túneles del metro. En la entrada a este laberinto de huesos puede leerse: «Alto, esto es el reino de la muerte». Advertencia muy pertinente si echáis un vistazo a los muros de contención a ambos lados de los pasillos, muros hechos totalmente de huesos unidos entre sí sin ninguna clase de pegamento, solo por el peso, como macabras piezas del Tetris. Muros de 30 metros de base. Cinco o seis millones de esqueletos disgregados. Teniendo en cuenta que la población actual de París es de unos dos millones de habitantes, podemos decir que por cada persona que camina por la calle hay tres esqueletos bajo ella. Y es que París siempre ha tenido una especial relación con los huesos: los mendigos hacían un pan que llamaban de madame Montpensier. Estaba elaborado con huesos humanos molidos que eran sustraídos de las tumbas.

Y, bueno, aunque no se trata de una osamenta de verdad, sino de una escultura inmune a la osteoporosis, también podéis encontrar un esqueleto humano de 14 metros llamado *Habibi*, obra de Adel Abdessemed, exhibido en la iglesia de San Juan Evangelista, en Berlín.

Pero, sin duda, aunque las comparaciones son odiosas, el osario de Sedlec es el más espectacular de todos los osarios. Algo así como visitar la morada del diablo, por mucho que se haya instalado en Tierra Santa. Tal vez la imaginación no alcance para hacerse una idea, así que, para quienes prefieran una experiencia más audiovisual de este lugar maldito, os recomiendo el visionado de un documental rodado en 1970 por el cineasta checo Jan Švankmajer a propósito del centenario de la obra de Rint.

El documental consta de 10 minutos de grabación de imágenes macabras narradas con la voz neutra de un guía de viaje. Más tarde, para suavizar la experiencia, el director reeditó el documental, introduciendo un prólogo hablado y una pieza de jazz de Zdeněk Liška del poema *Comment dessiner le portrait d'un oiseau* («Cómo dibujar el retrato de un pájaro») de Jacques Prévert. El documental es muy difícil de conseguir, así que si os apetece echar un vistazo audiovisual al osario, podéis recurrir a diversas alternativas. Por ejemplo, en el documental de viajes *Long Way Round*, protagonizado por los actores Ewan McGregor y Charles Boorman, en el que recorren todo el planeta a lomos de sus motocicletas, se visita el osario. También es uno de los decorados de la horrenda película de fantasía *Dragones y mazmorras*.

Y es que los huesos humanos siempre provocan sobrecogimiento. Hace poco, cuando aún se celebraban misas en Kostnice, se tomaron fotos del proceso litúrgico, que luego acabaron en la prensa. Los titulares asociaron las imágenes a las misas satánicas, pues en primer plano se observaba al sacerdote oficiando la eucaristía con calaveras y huesos al fondo. Desde entonces se han cancelado las misas en Kostnice. Aunque ello solo importa a los familiares que visitan a sus muertos en esta especie de parque temático. El resto de los turistas morbosos seguirá llegando en tropel, pagando 30 coronas checas (1,06 euros) por la entrada, con la posibilidad de echar fotografías, o 60 coronas (2,12 euros) si en vez de fotografías se prefiere filmar en vídeo la experiencia. Aunque tocarlos, como Hamlet sosteniendo una calavera y pronunciando «ser o no ser, esa es la cuestión», no está permitido.

Otros cementerios (óseos o no) más divertidos (o no)

Existen otros cementerios de huesos cuyo origen resulta incierto. Como el lago de los esqueletos de Roopkund, un lugar perdido en el estado indio de Uttarakhand. El lago se localiza a una altura de 5020 metros y está completamente deshabitado; fue descubierto en 1942 por un guardabosques. En el borde de las aguas de este siniestro lago pueden observarse nada menos que 100 esqueletos humanos. Se creyó que los esqueletos eran el resultado de alguna epidemia. Sin embargo, un equipo de científicos indios y europeos

analizó exhaustivamente esta colección de huesos en 2004 y descubrió algo diferente. Al parecer, en el siglo IX, el grupo de personas (que constaba de unos 300 a 600 miembros) fue sorprendido por una tormenta de granizo cuyo tamaño equivalía al de pelotas de ping-pong: información que se ha obtenido después de estudiar las fracturas de los cráneos.

Todavía no se ha podido descubrir qué hacía un grupo tan numeroso de personas en un sitio tan inhóspito teniendo en cuenta que no hay evidencias de rutas comerciales por los aledaños ni tampoco ningún lugar de peregrinación cercano. Los cuerpos fueron abandonados en el lugar tal como fueron descubiertos. La composición del aire a esa altura y la temperatura media del enclave han hecho posible que muchos cuerpos se hayan preservado en excelentes condiciones. Así que cada año, cuando la estación del deshielo hace aflorar los huesos y los hace visibles, grupos de fieles se bañan en las aguas del lago como forma de reverencia al dios de la montaña y a su verdugo, llamado Roopkund.

Sobre el lago de los esqueletos, National Geographic tiene un documental en el que el antropólogo William Sax, junto a un equipo internacional, se adentra en el lago para investigar los misteriosos huesos. El documental se titula *Enigmas de los muertos: el lago de lo esqueletos* (*Skeleton Lake*).

Actualmente, Roopkund es un pintoresco destino turístico en el Himalaya, pues se halla cerca de la base de dos picos importantes: Trisul (7120 metros) y Nandghungti (6310 metros).

En la localidad de Hallstatt, en Austria, podréis contemplar también una colección de calaveras única en el mundo. Todas estas calaveras se remontan al siglo XVIII, pero lo que las hace exclusivas es su decoración: todas están marcadas con el nombre del difunto y su año de defunción y también están ornamentadas con dibujos de flores, cruces y demás, como si fueran tatuajes. Esta exhaustiva clasificación no solo sirve para deleitar nuestros sentidos, sino que ha contribuido a una investigación que ha permitido trazar con total seguridad la genealogía de la estirpe de los cadáveres hasta llegar a la actualidad, demostrando por ejemplo que el 30 por ciento de los cambios que se producen en la forma del cráneo son genéticos.

Siguiendo esta línea *tunning* de huesos, los kukukukus de Papúa Nueva Guinea restauran incansablemente los restos embalsamados de sus antepasados para que luzcan siempre como el primer día. Los kukukukus (también llamados angus) son un pueblo pequeño, pero de costumbres muy particulares. Por ejemplo, los adolescentes y los jóvenes acostumbran a ingerir semen para adquirir fortaleza y virilidad. Nunca se besan. Y el contacto físico en público está prohibido. También la violencia forma parte de la vida cotidiana: no dudan en recurrir a continuos ataques sorpresa contra los pueblos vecinos; y entre ellos mismos también ejercen una violencia feroz:

negar el saludo, por ejemplo, puede significar la muerte de un mazazo. Que tomen buena nota los maleducados.

La aldea Koke, en la provincia de Morobe, hogar de estos adoradores de los muertos, está situada a 1500 metros de altitud y fue descubierta por la antropóloga británica Beatrice Blackwood. Algunas de las momias más antiguas de la tribu ya son centenarias y se conservan muy bien, ya que continuamente reciben cuidados por parte de los kukukukus. Por ejemplo, untan con resina los restos de piel que quedan en los huesos, reduciendo así la actividad bacteriana y también eliminando el mal olor producto de la descomposición. También usan una savia llamada *kaumaka*, que extienden sobre el cuerpo embalsamado y, con tizones al rojo vivo, la funden para sellar las grietas, a modo de pegamento.

El arte de conservación de los kukukukus pasa de generación en generación gracias a las clases magistrales que imparten los ancianos a los más jóvenes, en las que usan un cerdo que se seca y ahúma hasta que pierde el agua y la grasa. Cuando posteriormente se aplica esta técnica a un cadáver humano, el proceso de ahumado puede durar de dos a tres meses, dependiendo de las hechuras del fallecido. Hasta nosotros han llegado los detalles de este proceso secreto gracias a un misionero protestante, Walter Eidam, que en 1950 convivió con la tribu, convirtiéndose así en el primer blanco en acceder a este conocimiento ancestral.

Las momias, tan lustrosas ellas, se exhiben en una suerte de galería, y todas permanecen semisentadas gracias a unos palos de madera que las sujetan en esta posición. Allí es donde los indígenas de la aldea Koke acuden en busca de consejo y protección. Como si las momias formaran parte de un comité de sabios realmente avejentado.

Desde hace unos 20 años, sin embargo, el Gobierno de Papúa ha prohibido estas prácticas de momificación por razones higiénicas y los kukukukus han comenzado a realizar ritos funerarios más convencionales.

Por último, no puedo dejar de mencionar los cráneos cónicos hallados en las necrópolis de la región de Paracas, en el suroeste de Perú, cráneos que se parecen a los de los alienígenas de *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal* o a los de los protagonistas de esa simpática película de Dan Aykroyd titulada *Los caraconos*. La cultura que floreció en esta región, desde el 700 a. C. hasta el 200 de nuestra era, alargaba sus cráneos hasta darles aspecto cónico presionando la cabeza de los niños con tablas. Al parecer, esta brutal práctica solo estaba reservada a una élite social.

Existen otros cementerios que sirven de hogar tanto para los muertos como para los vivos. Es el caso de un cementerio de Manila, lugar donde existe una diversidad de camposantos ciertamente llamativa: los hay para chinos, para árabes, para americanos, para filipinos. Incluso para personas que todavía no han muerto, como es el caso del cementerio Norte, el más grande

de Manila.

Fue construido por españoles en el siglo XIX siguiendo los preceptos arquitectónicos de los cementerios andaluces. Pero al ser abandonado por los españoles cuando estos se retiraron de Filipinas, los habitantes de Manila empezaron a usarlo como terreno para vivir. Las clases más pudientes de Manila alquilaban nichos y panteones de la misma forma que si alquilaran una casa en el campo; el resto de los habitantes simplemente se ponían a vivir donde podían. Debido a la explosión demográfica filipina el espacio para vivir es cada vez más limitado y el problema de la vivienda sobrepasa todos los límites, de manera que consideraron ineficaz que un terreno tan amplio solo fuera aprovechado por aquellas personas que ya se habían ido al otro mundo. Los nuevos habitantes del cementerio Norte, pues, son algo así como zombis okupas. Gente que vive entre tumbas, entre los muertos, rodeados de fuegos fatuos, con huesos y calaveras jalonando las calles. Más de 10 000 familias que habitan en una película de terror. Los más afortunados son los que disponen de un panteón para ellos solos, que es el caso de quienes aprovechan el panteón de familiares ya difuntos generaciones atrás; otros usan panteones ajenos a cambio de vigilancia y mantenimiento. Estos panteones tienen su propio fluido eléctrico, pero si los inquilinos (vivos) no pagan la factura de la luz, el Ayuntamiento no duda en cortarla. Los nichos para los muertos, sin embargo, salen más económicos: unos 15 dólares mensuales. Pero si la familia no abona la cantidad estipulada al punto, entonces los servicios del cementerio no dudan en retirar los restos del difunto, que quedan arrinconados en cualquier lugar o diseminados por todo el cementerio en forma de huesos que decoran los diferentes lugares o forman construcciones similares a las que encontraréis en el citado osario de Sedlec. Obviamente, las condiciones sanitarias que subyacen en este tipo de vida no son muy saludables, pero en muchas ocasiones es mejor que vivir como lo hacen otros habitantes de Manila: en inmensos vertederos llenos de ratas y cucarachas y una cantidad suficiente de organismos patógenos como para poblar una nueva nación.

Ahora el cementerio Norte es una ciudad de ultratumba con sus propias tiendas y los servicios de cualquier urbanización. Además, para darle más color a un lugar tan grisáceo, los filipinos acostumbran a celebrar la despedida de sus seres queridos durante varios días, bajo carpas o chabolas. Mientras, otros juegan a las cartas usando un tapete verde que extienden sobre algún féretro, o también al bingo, y en los alrededores los niños patean una pelota (o un cráneo) entre las tumbas, como si disputaran un partido de fútbol infernal.

El cementerio más grande del mundo (o uno de los más grandes, porque no hay consenso), no obtante, lo podéis encontrar en Nayaf, en Irak, la ciudad santa de los musulmanes chiíes. Su nombre es Wadi al Salam («Valle de la Paz») y, entre otros cadáveres, alberga el del imán Alí, el primo y yerno de Mahoma. Esa es la razón de que tanta gente quiera ser enterrada aquí. La

necrópoli ocupa cinco kilómetros de largo por tres de ancho, y puede albergar 5 000 000 de sepulturas. Aquí se celebran unos 100 funerales al día.

Sin embargo, no es el cementerio que tiene más visitas de vivos. Ese puesto hay que reservarlo para un camposanto francés, el Père-Lachaise. La razón de su popularidad probablemente sea la gran concentración de celebridades allí enterradas, desde Édith Piaf, Oscar Wilde, Chopin o Proust hasta personajes más contemporáneos, como Jim Morrison, el cantante de The Doors, que ha obligado a los responsables del cementerio a levantar una valla para proteger la tumba de los fans. Se estima que el cementerio recibe dos millones de turistas al año.

Buen rollo

Si visitar un cementerio como el de Sedlec os produce escalofríos o haber leído tantas descripciones sobre huesos os ha dejado mal cuerpo, quizá, entonces, prefiráis acudir a un cementerio más… divertido. El adjetivo no es desproporcionado, ni tampoco blasfemo. Aunque todos los cementerios parece que deban estar rodeados de una aureola fúnebre de tristeza y pérdida, pueden encontrarse cementerios que arrancan sonrisas a sus visitantes. Camposantos del «buen rollo».

Es el caso del «Cementerio Alegre» o «Cementerio Feliz», ubicado al norte de Rumania, en la ciudad de Sapanta, una comuna de 5000 habitantes sobre los Cárpatos. Las tumbas han sido talladas y pintadas de azul, las cruces se presentan en azul, blanco, verde y rojo, y en las lápidas pueden leerse enjundiosos o irónicos epitafios. Esa clase de epitafios que nunca vemos en los cementerios corrientes. La cultura de este pueblo es de aceptación resignada de la muerte, aunque no llegan a organizar celebraciones como en otras culturas, que consideran la muerte como una liberación y un viaje a un lugar mejor. Sencillamente, los lugareños se lo toman con humor, bajo la máxima de «al mal tiempo, buena cara» o cualquier otra cláusula estoica.

Si nos acercamos a una de estas coloristas tumbas, junto a la fotografía del difunto donde aparece representado cumpliendo con su trabajo o haciendo lo que más le gustaba en vida, podremos leer epitafios en primera persona tan ingeniosos como aquel que se dice que está escrito en la lápida de Groucho Marx: «Perdone si no me levanto». Pero lo de Groucho Marx es solo un mito y esto es verdad. En Sapanta todos son como Groucho Marx a la hora de espantar a la muerte, o al menos para hacerle burla y desmitificarla un poco. He aquí algunos ejemplos:

«Aquí descansa mi suegra; si hubiera vivido otro año más, yo ocuparía

su lugar.»

«Y otra cosa que mucho me gustaba era sentarme al calor de una taberna acompañado de un vaso de vino y una mujer, siempre que fuera la mujer de otro.»

«Arde en el infierno, maldito taxi que viniste de Sibiu. Con todo lo grande que es Rumania. ¿No pudiste encontrar otro lugar donde pararte? ¿Tuvo que ser frente a mi casa, para matarme?»

«Señor, recíbela con la misma alegría con la que yo te la mando.»

«Ya estás en el paraíso, y yo también.»

«Tanta paz encuentres como tranquilidad me dejas.»

«Aquí yace mi mujer, fría como siempre.»

«Aquí yace mi marido, al fin rígido.»

Si por el contrario queréis visitar un lugar repleto de cruces cristianas, pero en el que no haya muertos enterrados, no podéis dejar de visitar la colina de las Mil Cruces, a 12 kilómetros al norte de Šiauliai, en Lituania, en la que se alza un apiñamiento barroco de alrededor de 60 000 cruces. Las primeras fueron clavadas por católicos en señal de duelo por las víctimas de la revuelta antizarista de 1831, pero más tarde todo el mundo empezó a peregrinar a esta colina para clavar una cruz. Incluso Juan Pablo II celebró aquí una misa en 1993.

La Sima de los Huesos

Por último, no puedo olvidarme de un osario que tiene mucho que ver con nuestros orígenes como especie: la mayor acumulación de fósiles humanos del mundo. La llamada Sima de los Huesos está en España, concretamente en el norte, en la sierra de Atapuerca. Es un impresionante yacimiento situado en una colina caliza, llena de cuevas y túneles al estilo de un queso gruyer, al norte de Ibeas de Juarros, en la provincia de Burgos. Fue descubierto en 1976. La grieta está repleta de huesos humanos atribuidos a los *Homo heidelbergensis* (considerado el ancestro del *Homo neanderthalensis*), cuya antigüedad mínima se calcula en unos 300 000 años, es decir, del Pleistoceno medio. Una grieta no demasiado grande ni profunda, de apenas 13 metros, que alberga nada menos que dos mil huesos pertenecientes al menos a 32 individuos. Aunque se cree que este descubrimiento solo es una pequeña fracción de lo que podría albergar realmente la sima, los restos ya descubiertos representan más del 90 por ciento de los fósiles humanos recuperados del Pleistoceno medio de todo el mundo.

Entre los restos humanos recuperados destacan numerosos cráneos, entre

los que se encuentra el cráneo número 5, que es el cráneo de *Homo heidelbergensis* mejor conservado del mundo y recibe, popularmente, el nombre de Miguelón en honor al ciclista Miguel Induráin, que acababa de ganar su segundo Tour. Junto a este cráneo, extraído del yacimiento con paciencia y dedicación extremas, se conservaban además los tres huesos más pequeños del cuerpo humano: el martillo, el yunque y el estribo, los únicos existentes hasta la fecha del Pleistoceno medio y los más antiguos conocidos en la evolución del hombre.

Otro nombre divertido que ha recibido un hueso es el de Elvis, para designar una pelvis, la pelvis más completa del registro fósil, que perteneció a un individuo masculino de 1,75 metros de altura y 95 kilogramos de peso. Una herramienta encontrada entre los restos, una bifaz de cuarcita roja y ocre fue bautizada en 1998 como Excalibur.

Debido a que se han recuperado huesos de todo el esqueleto, incluso algunos de los huesos más pequeños y frágiles, Juan Luis Arsuaga, uno de los tres directores de las excavaciones de Atapuerca, sostiene que la Sima de los Huesos puede ser la primera prueba conservada de comportamiento funerario en el ser humano. El primer cementerio de la historia.

Lo que todavía entraña un misterio es cómo se acumuló tal cantidad de huesos. ¿Fue alto lento y progresivo? Por ejemplo, ¿se lanzaron a la fosa común uno o dos cuerpos cada año, a medida que iban falleciendo los miembros del grupo? ¿O se depositaron todos los cuerpos de una sola vez debido a una muerte masiva por algún acontecimiento catastrófico? Arsuaga, a juzgar por el estado de conservación de los huesos, su densidad y lo frecuente que es encontrar articulaciones óseas, considera que lo más probable es que los humanos de la Sima de los Huesos murieran todos juntos, o en un plazo de tiempo muy breve. Tal vez todos fueron víctimas de alguna epidemia, pero esta hipótesis no tiene mucho sentido si nos fijamos en la media de edad de los muertos: gente de mediana edad. Las epidemias suelen afectar principalmente a los más pequeños y a los más viejos.

Arsuaga propone otra conjetura: una catástrofe ecológica. Por ejemplo, una sequía o un duro invierno. Los niños y los viejos murieron primero, y los supervivientes, lo más fuertes, es decir, los adultos jóvenes, podrían haber buscado cobijo en la sierra de Atapuerca.

Este yacimiento de huesos humanos también ha servido a paleontólogos como Ignacio Martínez Mendizábal, del área de paleontología del Departamento de Geología de la Universidad de Alcalá de Henares, para explicar una vía alternativa sobre los orígenes del lenguaje humano. Los restos únicos de los huesecillos del oído encontrados ofrecen las pistas de cómo oían estos homínidos: al parecer, igual que los seres humanos actuales. Así que también es posible que hablaran como nosotros.

Todavía quedan probablemente muchos huesos por recuperar de este

lugar y nadie sabe a ciencia cierta cuándo acabarán los trabajos de extracción. Pero, según algunas estimaciones realizadas, solo se ha recuperado alrededor de un tercio del total de los fósiles humanos del yacimiento. Todavía quedan muchas sorpresas óseas por encontrar. Y también nuevos nombres ingeniosos con las que apodarlas.

ASJABAD, EL CAPRICHO DE UN DICTADOR EXTREMADAMENTE CAPRICHOSO

¿Cuál es la profesión más próspera? ¿Cuál puede procurarte mayores dividendos y te realizará como persona? No hace mucho, oí esta conversación entre dos alumnas universitarias:

—Y ¿qué estudias?

—Filología.

—Ah, tenía un amigo que estudió eso. Hace poco me lo encontré husmeando en contenedores de basura.

Cada vez más carreras universitarias podrían sustituirse por la respuesta de la alumna que estudia filología. Si de verdad queréis estudiar para algo con futuro, estudiad para dictador. Estudiad para ser un discípulo de Goebbels y el doctor Mengele, todo en uno. Además, empezaréis con cierta ventaja. En América pudieron existir tipos execrables como Somoza o Trujillo, pero os encontráis en el continente con el récord de mandatarios que han personificado la antítesis de Gandhi, dejando en ridículo a individuos como Pol Pot, Idi Amin Dada o Mobutu. Si queréis haceros una idea de cómo está el percal sin demasiado esfuerzo (es más, con cierta actitud lúdica), os recomiendo entonces que adquiráis una baraja de cartas *Das Führer Quartett* («el cuarteto de líderes»), que hace poco sacó al mercado la editorial berlinesa Onkel und Onkel. Este cachondo sello comercializa objetos provocadores, como un recortable de la canciller alemana Angela Merkel posando como Marilyn Monroe o un calendario cuyas modelos de taller en vez de ser *top models* son rockeros muertos. Su juego de cartas sigue la misma dinámica que el infantil *Happy families* o «juego de las familias», en donde cada jugador debe reunir la mayor cantidad de grupos de cuatro naipes temáticos. Pero si antes nos limitábamos a reunir a una familia de esquimales, en *Das Führer Quartett* juntaremos en una misma mano a personajes de la peor ralea, 32 cartas con líderes peligrosos o dictadores de todos los tiempos, sobre todo del siglo XX. Quizá se banalice un poco el mal, pero, bueno, también hay que saber reírse de la cosa, y de paso refrescaréis la memoria cada vez que barajéis las cartas y vayan apareciendo fugazmente las efigies y pequeñas

píldoras biográficas de Hitler, Stalin, Bokassa, Franco, Lenin, Ceausescu, Charles Taylor y demás personajes procedentes de todos los continentes, excepto de Oceanía, que al parecer todavía no posee a su propio tirano. Aunque, a mi entender, en esta baraja se echa en falta a un sátrapa del que voy a hablaros un poco más adelante, para así conseguir un verdadero póquer del «mal rollo».

Ser dictador, pues, es toda una bicoca, y no solo porque puedas ser un personaje de naipe, como el rey de corazones, el de picas o el comodín. También puedes tener el sueldo que se te antoje. Puedes vivir donde quieras. Tus súbditos se dirigirán a ti con el título que más gracia te haga. Ilustrísima, hacedor o rey del mambo. Y si ordenas cualquier cosa, los demás lo harán sin rechistar, y muy diligentemente. Y si no lo hacen o no llegan a tiempo, necesitarán una buena excusa. Del tipo: una nota del forense, por ejemplo. Y ten por seguro que, hagas lo que hagas, por muy horrible que sea, morirás en la cama y en paz.

Y si te haces llamar, por ejemplo, emperador supremo y alguien, tras ver algún estropicio de los tuyos, pregunta a los demás que qué has hecho ahora, todo el mundo, incluidas las autoridades, responderán: «Nada. Ser el emperador supremo». Aceptarán con actitud mansurrona y máxima corrección política tus deseos, comulgando diariamente con tus dogmas. Porque a quien se atreva a contradecirte o pedirte responsabilidades, ¡zas!, le pondrás precio a su cabeza, le impondrás una fatua por obra y gracia de tu propia divinidad. Y todo el mundo te felicitará por lo bien que camuflas tu cola y el tridente, pues en los actos públicos apenas se te nota y hasta pareces simpático. Hablo, claro está, de la cola y el tridente de Satanás.

Y si carraspeas, no te ofrecerán una gragea para la tos, sino que se acercará solícito algún vasallo para que le encomiendes lo que tú quieras. Y, tras escuchar tu deseo, el vasallo se lanzará raudo a la carrera para cumplirlo, moviendo los pies como en los dibujos animados y dejando tras de sí tres nubecillas de polvo.

Serás tan omnipotente que, por muy cruel que te reveles, nadie osará recomendarte que vayas a visitar al mago de Oz para pedirle un corazón. Porque tú serás el mago de Oz.

Pero daos prisa, porque hace 50 años había solo unos 40 países democráticos en la Tierra y ahora mismo, mientras escribo esto, ya son 143; cada vez resulta más difícil encontrar monarquías arcaicas como las de Tonga y Arabia Saudí, dictaduras como las de Myanmar o teocracias como la de Irán. Pero aún hay esperanza. No es tan difícil. Solo necesitáis alcanzar el poder por las armas. O mediante la democracia. No importa si no os consideráis aptos para el puesto, lo que importa es que los demás no lo noten. Como el chimpancé que se presentó a la alcaldía de Río de Janeiro en noviembre de 1988 bajo las siglas del Partido Bananista Brasileiro. El

chimpancé Tião obtuvo nada menos que 400 000 votos. La idea de presentar a un mono como candidato simplemente fue una broma de un grupo de humoristas que querían dejar en evidencia la escasa preparación del resto de los aspirantes, de modo que no se esperaban que Tião se acabara convirtiendo en el tercer candidato más votado de la jornada. Si un mono lo consiguió, no puede ser tan difícil, ¿no creéis? Y si un mono os parece demasiado inteligente, demasiado semejante a un ser humano (hay seres humanos, de hecho, que se parecen más a los chimpancés o a las orangutanes que a los propios seres humanos), entonces dejad que os descubra que un rinoceronte llamado Cacareco se presentó también a las elecciones de 1958 de São Paulo. ¡Y las ganó! Más atrás en la historia, es célebre el caso de la antigua Etiopía, donde el pueblo escogía como rey a un perro. Entonces, el can seleccionado era cuidado y protegido a todas horas por guardias y funcionarios. Su comportamiento y sus mínimas reacciones eran interpretados como mensajes reales que debían cumplirse a rajatabla. Por ejemplo, si el animal se mostraba alegre, entonces ello significaba que el país estaba siendo bien gobernado, y viceversa. O si el perro ladraba o gruñía a algún sirviente o visitante, este era condenado a muerte (afortunadamente, por aquel entonces todavía no existían los carteros). Hay muchos más ejemplos de animales que han sido candidatos a las elecciones, fundamentalmente como medida para protestar contra la clase política del momento, como el cerdo que se presentó como candidato a la presidencia de Estados Unidos (aunque este, pese a las apariencias en algunas legislaturas, no lo consiguió). Pero si por un momento podéis olvidar que estos animales representaban una crítica, entonces la confianza en vosotros mismos hará el resto.

Así lo debió entender el bueno de Saparmurat Niyázov, del que voy a hablaros a continuación.

La ciudad de la que no existen fotografías

Turkmenistán, situada en el Asia central, formaba parte de la Unión Soviética hasta finales de 1991, fecha en que alcanzó la independencia. Su superficie abarca la del doble del Reino Unido. Su territorio está localizado entre el mar Caspio y el mar de Aral y casi todo es desierto, el de Karakum: no en vano su clima es subtropical desértico, de escasísima lluvia y de vientos secos y cálidos. Limita con Irán, Afganistán, Kazajistán y Uzbekistán. Su censo de población en 2006 era de algo más de cinco millones de habitantes. Su moneda es el manat turcomano. Sí, turcomano, porque así es como se llaman también los habitantes de Turkmenistán. Los turcomanos son musulmanes suníes y se les puede identificar fácilmente por su *look*: un sombrero *telpek* de piel de oveja, de color negro y de grandes dimensiones. También visten

pantalones anchos, botas altas hasta las rodillas y abrigos de algodón. Les encanta manufacturar alfombras Yomut, que son muy elaboradas y coloristas, y que les sirven como distinción entre clanes.

Como podéis ver, poco o nada sabemos de los turcomanos. Pero aún sabemos menos de su ciudad más poblada, su capital: Asjabad. La ciudad bien podría haber sido tragada por un agujero negro y ninguno de nosotros, aunque quisiéramos, nos hubiésemos enterado.

Asjabad se sitúa geográficamente en un oasis en el desierto de Karakum, junto a los montes Koper Dag, próxima a la frontera con Irán. Pero de oasis no tiene nada. A no ser que consideremos el infierno como un oasis. Porque Asjabad es una de esas ciudades que carecen del típico casco antiguo oriental que poseen otras ciudades centroasiáticas, ello se debe a los numerosos terremotos que la han azotado. Parece que los movimientos sísmicos la tengan tomada con esta ciudad relativamente joven, que se desarrolló a partir de una aldea del mismo nombre fundada en 1818. El más grave de todos ellos fue el del 6 de octubre de 1948. Se estima que el terremoto alcanzó un grado 9 en la escala de Ritchter, acabando con la vida de más de 110 000 personas. Dos tercios de la población. Una masacre que, sin embargo, los medios oficiales soviéticos (en esa época Asjabad aún pertenecía a la Unión Soviética) minimizaron, anunciando que la cifra de muertos solo había sido de 14 000 personas. Sea como fuere, el mayor terremoto de Asjabad aún estaba por llegar. También iba a destruir la ciudad, a transformarla, y con ella a sus ciudadanos. Sería un terremoto político. Un seísmo provocado por la designación del nuevo presidente del país: Saparmurat Niyázov. ¿Os acordáis de «la puerta al infierno» situada en el desierto de Turkmenistán, cerca de la aldea de Darvaza y a unos 260 kilómetros de Asjabad, aquel pozo de fuego que lleva décadas lanzando llamas de las entrañas de la tierra? No os extrañe que Niyázov hubiera llegado a Turkmenistán a través de este agujero.

Si de Asjabad apenas sabíamos nada, con el nuevo presidente, literalmente, desaparecería del mapa debido a los férreos controles informativos de Niyázov, que no permitía que las fotografías salieran del país. No en vano, Asjabad ha sido declarada por la Organización de las Naciones Unidas uno de los lugares más represivos y dictatoriales del mundo. Y, hoy día, si queréis ver con detalle lo que esconde la ciudad, deberéis recurrir a las escasas imágenes que hay en Internet, atreveros a viajar como turistas al lugar o, como último recurso, orientar el servicio de imagen por satélite de Google Earth hacia las coordenadas de Turkmenistán: al menos podréis contemplar a vista de pájaro que Asjabad, realmente, existe, aunque parezca una ciudad de cuento de los hermanos Grimm mezclado con otra de Kafka. Algo así.

La estatua de oro que siempre brilla, como en los anuncios

Desde que Turkeminstán obtuvo su independencia de la Unión Soviética, su primer presidente, Saparmurat Niyázov, se convirtió en una especie de dios que monopolizó todos los niveles del poder. Su dictadura de facto hizo que su Partido Democrático de Turkmenistán no tuviera oposición alguna y que se silenciase la voz del disidente. Los medios de comunicación y difusión estaban estrictamente controlados. Ningún grupo dedicado a la defensa de los derechos humanos podía actuar abiertamente en el país. Como he dicho, las imágenes del país no podían cruzar la frontera, pero a menudo se filtraban informes sobre torturas y malos tratos ejercidos sobre detenidos y presos. Se violaban de forma reiterada los derechos humanos más elementales, y existía una fuerte marginación de las minorías rusa y uzbeka. Los miembros de religiones distintas a la oficial también sufrieron presiones y vigilancia. La información estaba secuestrada a tal nivel que incluso el cuerpo médico tenía prohibido informar acerca de las enfermedades que sufrían sus pacientes, aunque fueran mortales, ya que las consultas estaban continuamente bajo escucha de las autoridades. Los beneficios económicos resultantes del comercio de hidrocarburos (el país poseía una quinta parte del total de las reservas mundiales) se usaban en su mayoría para financiar los programas de embellecimiento de la ciudad y culto al presidente Niyázov. En 2004, el índice de desempleo estaba alrededor del 60 por ciento. La pobreza se cebaba con más de la mitad de la población. La duración total de la enseñanza secundaria se redujo de 11 a 9 años, y poco a poco se suprimieron las bibliotecas públicas, considerándose que la mayor parte de la población era analfabeta y que por tanto no se beneficiaría de sus servicios. Para evitar la erosión intelectual y el lavado de cerebro, algunos padres evitaron que sus hijos acudieran a clase; otros, los que tenían más dinero, los enviaron a Rusia a estudiar, siempre que el Gobierno no les negase arbitrariamente el permiso para salir del país. Ni siquiera había prensa extranjera, e Internet solo podía tener un número limitado de conexiones: en mayo de 2000, el Gobierno revocó todas las licencias de Internet, a excepción del de la empresa estatal Turkmenistán Telecom, y en junio de 2001 se cerraron todos los cibercafés. En 2005 había 36 000 usuarios de Internet, lo que representaba el 0,7 por ciento de la población. Según un decreto del 14 de agosto de 2003, agua, gas, electricidad y sal debían ser provistos por el Gobierno. Un turcomano corriente cobraba al mes unos dos millones de manats (80 dólares). Afortunadamente, no pagaba consumo de gas, la electricidad estaba subvencionada y el litro de gasolina costaba 400 manats (0,01 dólares); pero los servicios médicos, sin embargo, eran de pago y caros. (Todas estas estimaciones, además, están sujetas a un amplio margen de error debido al secretismo que imponía el Gobierno.)

Hasta ahora, todo lo antedicho podría sonar como en cualquier otra

dictadura, solo que más estricta. Pero si entramos a detallar la inmensa lista de exigencias y caprichos de Niyázov, entonces la situación empieza a lucir ribetes esperpénticos. El Legislativo, formado por un Parlamento (Majlis) y un Consejo Popular (Halk Maslahaty) de más de 2500 miembros, se limitaba a refrendar sus deseos. Unos deseos propios de un dios infinitamente arrogante y caprichoso.

Saparmurat Niyázov nació el 19 de febrero de 1940 en Asjabad, y 27 años más tarde se graduó como ingeniero energético en el Instituto Politécnico de Leningrado. Su carrera política tomó forma en 1976, cuando obtuvo su diploma de la Escuela Superior del Comité Central del Partido Comunista de la Unión Soviética. Se convirtió en presidente vitalicio en 1999, pero no llegó al poder limpiamente, sino amañando las elecciones. Su aspecto, como la mayoría de los dictadores, no se correspondía con su villanía. De rostro rubicundo, expresión bobalicona y mejillas de muñeca pepona, podríais haberle confundido fácilmente con un garbancero agricultor de algún pueblo rural celtíbero. Pero las apariencias engañan, como de costumbre. El mal no suele ser enfático ni suele agitar al viento una capa negra. El mal incluso parece el bien, muchas veces. Como prueba de ello, analicemos su abyecta presidencia, durante la cual logró saltar todas las barreras de la excentricidad y la megalomanía, incluso superando a otros dictadores, como el fundador de Corea del Norte, Kim Il Sung. Ahí van algunos ejemplos tan bizarros como estos:

- Se hacía llamar por el apelativo de Turkmenbashí («padre de todos los turcomanos», en la lengua local), siguiendo la estela del reformador de Turquía, Mustafá Kemal, que también había adoptado el nombre de Ataturk («padre de los turcos»). Del mismo modo, al aeropuerto lo rebautizó con este nombre, y también la ciudad portuaria más grande de todo Turkmenistán. También recibían ese nombre muchos institutos, calles y pueblos. El mes de enero pasó a llamarse Turkmenbashí; y el mes de abril empezó a llamarse igual que la difunta madre del presidente: Gurbansoltan, como también se llamó por decreto el pan. Por las mañanas, si hubierais querido comprar una barra de pan caliente, ya sabéis lo que os habría tocado. Como el presidente también era un amante de los melones, además de instaurar el día 8 de agosto como el Día del Melón, fiesta nacional, la variedad local del melón también recibía el nombre de Turkmenbashí. La única marca de vodka permitida en todo el país se llamaba Turkmenbashí. En 1998, un meteorito de 300 kilos se precipitó sobre Turkmenistán. No hubo suerte, y no le cayó encima a Niyázov. ¿Adivináis con qué nombre bautizaron al meteorito? Se aceptan apuestas. Bingo: Turkmenbashí.

La ventaja de todo esto es que si hubierais decidido hacer turismo en la ciudad, no os habría costado nada de trabajo memorizar el nombre de los lugares que hubierais querido visitar: habríais llegado al aeropuerto de Turkmenbashí, os habríais dirigido al barrio Turkmenbashí por una calle que posiblemente se llamaría Turkmenbashí para alojaros en el hotel Turkmenbashí para pedir una habitación presidida por un retrato del Turkmenbashí y con una ventana con vistas al golfo Turkmenbashí.

- Redactó una especie de autobiografía novelada de corte épico llamada *Ruhnama* («Libro espiritual»), un pastiche de 400 densas páginas donde se mezclan consejos espirituales, ficción histórica revisionista, mitos sufíes, pasajes líricos y recuerdos biográficos del propio presidente. Se publicó en 2001 y fue el libro oficial del país, habiendo fragmentos de él por todas partes, incluso acompañando los versículos del Corán de muchas mezquitas. Muchas bibliotecas solo tenían este volumen en sus estanterías. Su lectura fue obligatoria durante años entre los escolares y funcionarios del país: los estudiantes de primaria dedicaban un día a la semana a leerlo; los de secundaria debían sabérselo de memoria, al igual que los ciudadanos que pretendían optar a una plaza de funcionario (el 99 por ciento del mercado laboral de Turkmenistán). Incluso si lo que hubierais pretendido era sacaros el permiso de conducir, además de saberos al dedillo el código de la circulación, deberíais haber sabido recitar de memoria el libro de marras.

  Por si fuera poco, existía una réplica de grandes dimensiones de la obra, de varios metros de altura, expuesta en una céntrica plaza. Todos los días, a las ocho de la tarde, se abría de par en par reproduciendo un vídeo con fragmentos de la obra, por si a alguien se le olvidaba su argumento encajado catequísticamente en sus mentes. *Ruhnama* también es el nombre con el que empezó a llamarse el mes de septiembre.

  Sin duda, esta sería la fantasía más salvaje de cualquier escritor. Estar en el top 10 de los más vendidos de las librerías es una minucia, en comparación. Pero ser escritor en este país no era nada fácil, la verdad. En 1991, el presidente sustituyó el alfabeto cirílico de los rusos por el tradicional turkmeno, pero las letras estaban un poco alteradas por él: la primera versión del nuevo sistema de escritura incorporaba letras que en realidad eran los símbolos del dólar, la libra y el yen. También había un premio de poesía, el Premio Internacional Magtymguly, que también ganó Niyázov (el único miembro del jurado era él mismo).

  Por si cabe ya alguna mínima duda sobre la excelencia de su libro,

desde 2006 era obligatorio leer por decreto el *Ruhnama* para poder entrar en el cielo. Según palabras de Niyázov: «Quien lo lea tres veces se volverá más inteligente, reconocerá la existencia divina e irá directamente al paraíso». Algo así como leerse un grimorio de magia.

Esta obsesión por el libro presidencial recuerda al que se profesa a muchos libros religiosos. Por ejemplo, el de algunas familias indias que se dedican, generación tras generación, a memorizar los *Vedas*, que contienen los principios filosóficos y cosmogónicos de los pueblos arios y que han pasado a ser la base metafísica y ética del hinduismo. Cada uno de los cuatro libros se transmitieron oralmente desde el principio, y por ello debían sabérselos de memoria y ser capaces de recitarlos incluso del revés, es decir, desde el final hasta el principio. En la India aún hoy existen familias cuyos patronímicos son Dvivedi (dos *Vedas*), Trivedi (tres *Vedas*) y Chaturvedi (cuatro *Vedas*), según el número de libros que dominen.

O, en el caso del Corán: todo aquel que se sepa de memoria los 114 capítulos o suras recibe automáticamente por parte del islamismo el título de hafiz. El más famoso de los que han ostentado dicho título no era precisamente un seguidor fiel del Corán: un poeta persa del siglo XIV aficionado a las fiestas, a las mujeres y al vino (incluso escribía composiciones poéticas en honor a la embriaguez que provocaba el vino). Su nombre era Shams-ud-din Mohamed y debió de aprenderse el sagrado libro tal como lo hacen los loros o algunos estudiantes que esperan a la última noche para prepararse el temario de un examen.

No hay que olvidarse de la Biblia, que también ha contado con obsesos de su lectura. Tanto es así que el papa Gregorio VII (1020-1085) mandó quemar la biblioteca de Apolo Palatino para que los demás libros no distrajeran a los religiosos de la lectura del libro sagrado. Aunque los motivos por los que el califa Omar (siglo VII) mandó quemar los 400 000 manuscritos de la biblioteca de los Tolomeos en Alejandría a fin de que se leyera más el Corán quizá tengan una lógica, digamos, más aplastaste: según Omar, los libros solo podían dividirse en dos clases, los que están de acuerdo con el Corán y los que no lo están. Los primeros deben destruirse por ser superfluos; y los segundos, por ser perniciosos.

Incluso libros no religiosos han gozado de prerrogativas que ya quisieran para sí muchos autores. Es el caso de la obra de Eurípides. Eurípides (Salamina, 480 a. C. - Pella, 406 a. C.), es uno de los tres grandes poetas trágicos griegos de la antigüedad, junto con Esquilo y Sófocles. Se cree que escribió 92 tragedias, conocidas por los títulos o por fragmentos, pero se conservan solo 19 de ellas, de las que una, *Reso*, se considera apócrifa. Sus obras tratan de leyendas y eventos de la mitología de un tiempo lejano, muy anterior al siglo V a. C., de Atenas, pero aplicables al tiempo en que se

escribió. La cuestión es que su obra tuvo tanto prestigio en la antigua Grecia que, en muchas ocasiones, se dejaba en libertad a los prisioneros que supieran recitar de memoria fragmentos de ellas. Se cuenta que en el año 404 a. C., cuando los espartanos atacaron Atenas, sus generales perdonaron la vida a muchos vencidos porque uno de ellos recitó a la perfección un fragmento de los coros de la tragedia de *Electra*.

El caso contemporáneo más parecido de veneración por lo que un dictador escribe quizá sea el que ocurre en el reducto comunista de Corea del Norte. Allí existe una biblioteca en la que han sido expurgados toda clase de libros que puedan hacer pensar a sus habitantes o que amenacen sus esquemas de vida, idénticos a los de la Guerra Fría. Por si este control bibliográfico no fuera suficiente, la mayoría del fondo de la biblioteca solo pertenece a un mismo autor, al fallecido Kim Jong Il. Pero, a diferencia de Niyázov, Kim Jong Il no escribió un solo libro con el que aburrir a su pueblo, sino nada menos que 18 000. Más de 18 000 libros escritos por su propio puño y letra. Esto supone que debió de escribir un libro por día durante 49 años. Los miembros del régimen, totalmente lobotomizados, carentes del más mínimo sentido común, consideraban factible esta locura por un simple hecho: que su líder era una persona muy inteligente. Este escenario surrealista sería muy apropiado para desarrollar una idea para una novela. Imaginad que, por error, se cuela en el monotemático fondo bibliográfico de la biblioteca de Pionyang uno de tantos libros prohibidos, tipo *1894,* de Orwell, o *El castillo,* de Kafka. Un usuario de la biblioteca accede casualmente a la obra. La lee en cuatro ocasiones. Gracias a lo que allí descubre, empieza a contaminar con sus nuevas ideas las cabezas de sus familiares y amigos. En poco tiempo, gracias a las propiedades de diseminación de las ideas, los rumores y los chistes malos, finalmente se inicia una revolución contra el régimen y Corea del Norte se descompone por completo. Como si el libro hubiera obrado igual que un virus. Como un arma mucho más poderosa que todo el armamento nuclear del que dispone Corea del Norte.

- El Arco de la Neutralidad era el edificio más alto de la ciudad y estaba coronado por una enorme estatua dorada de la figura de Niyázov; recordaba vagamente a la torre Juche, de Pionyang, en su altanería y aire *kitsch*. Estructuralmente también recordaba a un cohete espacial, a una versión blanca y un poco más *hitech* del cohete con el que Tintín se fue a la Luna. En la punta de esta especie de torre Eiffel, la estatua dorada tenía nada menos que una altura de 75 metros. Pero la egolatría no acababa ahí: para que siempre brillase, para que siempre el sol arrancase de la estatua ese fulgor tan cinematográfico, la estatua iba rotando a lo largo del día según la posición del sol, así el rostro áureo de Niyázov siempre reflejaría al

astro rey. Baja, Modesto, que sube Niyázov.

Como una estatua no era suficiente (aunque siempre brille), había cientos de estatuas más con su efigie repartidas por lugares de todo el país, incluidos los que estaban en pleno desierto, para que pudieran disfrutarlas los dromedarios. No todas estaban recubiertas de oro, pero muchas sí. La más emotiva simbolizaba la milagrosa salvación de Niyázov del terremoto de 1948, cuando aún era un inocente bebé. La composición era así: sobre un pedestal, la Tierra es corneada por un gigantesco toro, y sobre el globo terráqueo la madre del presidente alza en brazos a su hijo. La estatua del niño, por si cabía alguna duda, era dorada.

- Si visitando la ciudad no se os hubiera indigestado la efigie del presidente, aún no habríais visto nada. Todos los billetes y monedas tenían impresa la cara redondita de Niyázov (la fábrica de moneda y timbre sin duda ahorraría en diseños). Si hubierais querido beber para olvidar, ni se os habría ocurrido tomar brandi, porque en la etiqueta también aparecía su fotografía. Ni lo hubierais pensado: en los paquetes de té, también. Ni siquiera si os hubierais refugiado en casa, habríais estado a salvo de la omnipresente carita de niño hiperdesarrollado del presidente: en cuanto hubierais encendido la televisión, ahí la habríais visto, porque las tres televisiones estatales de Turkmenistán incorporaban su efigie en sus logos, en la parte superior derecha de toda pantalla, lo que en la televisión se conoce como mosca. Completamente delirante. Una pesadilla. Hubierais ido donde hubierais ido, hicierais lo que hicierais, los amusgados ojitos inquisitivos del presidente os habrían estado observando, dispuestos a aplicaros mano de hierro si hubierais incumplido alguno de sus caprichosos decretos.
- La medicina tampoco había quedado a salvo del narcisismo de Niyázov. Reemplazó el juramento hipocrático de los médicos por el juramento Turkmenbashí. Para evitar que los pacientes se implantaran coronas de oro en los dientes, que eran muy caras y (según él) antiestéticas, ordenó a la población que masticara huesos para fortalecer la dentadura (imagino que quería ahorrar todo el oro posible para seguir construyéndose estatuas).

  Y todos sabemos que el más intolerante con el humo es el exfumador, así que Niyázov, en cuanto dejó de fumar en 1997, prohibió fumar en los espacios públicos.

  Creía que su simple existencia era tan salutífera para el pueblo que cerró los hospitales que estaban fuera de la ciudad, en la creencia de que los tratamientos médicos serían más efectivos si existía cercanía física entre los pacientes y él.

- Impuso a los extranjeros el pago de una tasa para desposar a mujeres del país.
- El himno nacional hacía continuas referencias a Niyázov, para que os aburrierais de él hasta la náusea.
- Decretó un nuevo ciclo vital en el que la infancia terminaba a los 13 años y la adolescencia a los 25, tras la cual venía una nueva etapa que denominó edad profética, que duraba hasta los 49 años.
- En abril de 2001 clausuró el teatro de la ópera y el ballet, las salas de conciertos y el circo, por considerar que todas estas actividades artísticas y culturales eran ajenas al espíritu nacional turcomano. Prohibió que se maquillaran los presentadores de la televisión. Ordenó una reforma del sistema de pensiones que suprimió de un plumazo la jubilación a 107 000 pensionistas, la mayoría campesinos y discapacitados. Organizaciones de derechos humanos rusos calificaron esta tropelía de genocidio.
- Prohibió el uso de grabaciones en conciertos públicos en 2005 por un presunto efecto negativo sobre el desarrollo de las artes musicales, dejando en ridículo incluso a la SGAE.
- Solo se podía tener un animal en propiedad, perro o gato.
- Como si de una tómbola se tratara, existía un día en el que Niyázov concedía indultos para demostrar que, en el fondo, no era tan mala persona. Como quien regala la Chochona, la manta Paduana o el cartón de tabaco, Niyázov repartía sus indultos durante la *Laylat al-Qadr* (la Noche de la Omnipotencia). Por ejemplo, en 2005, 8000 condenados fueron indultados, incluidos 229 extranjeros, y en 2006 dejó en libertad a 10 056 presos, entre ellos 253 extranjeros de 11 países. Niyázov, para coronar este gesto de extrema benevolencia, dijo: «Que este acto humano por parte del Estado sirva para el fortalecimiento de los valores morales de la sociedad turcomana. Que todo el mundo sepa que nunca ha habido un lugar para la maldad y la violencia en la bendita tierra turcomana». No suena muy convincente, la verdad.
- Su proyecto más exótico fue la construcción de un palacio de hielo en el desierto. Con pingüinos incluidos. Estaría a 50 grados en verano y a 33 bajo cero en invierno. Este edificio con capacidad para 1000 personas, erigido gracias a los enormes beneficios que el gas natural y el petróleo proveía al país, estaría emplazado en las montañas de Copa Deg, en las afueras de la capital, a la que estaría conectada mediante un cablecarril.

  Y es que, junto a la empresa francesa Bouygues, la segunda constructora de Europa, el presidente proyectaba toda clase de dislates arquitectónicos que debían seguir a rajatabla todas sus

indicaciones. Caballos alados, símbolos guerreros, aires asiáticos mezclados con detalles más versallescos, un hipódromo con lujosos aposentos reservados para él, mucho oro, mucho mármol de calidad; mucho lujo, en definitiva, alzándose todo ello en mitad de un desierto, como un oasis del terror estético y político.

Huérfano a causa del gran movimiento sísmico de 1948, también mandó construir una gran mezquita en las afueras de la ciudad, junto a la que se erigía el panteón en el que están enterrados los muertos de su familia.

Tuvo dos hijos, y ambos viven en el extranjero: Irina, en el Reino Unido; Marat, en Europa continental. La hija, al parecer, gestiona las cuentas de la familia. El hijo, sin embargo, ha salido un poco tarambana y ludópata, como su padre, que debía sufragarle las deudas que va dejando en los casinos. Esta pérdida económica, no os engañéis, no resultaría gravosa en absoluto para el presidente, pues se estima que poseía una fortuna de miles de millones de dólares.

Sin duda, Niyázov desarrolló hasta el paroxismo el síndrome de Hubris, que según el psicólogo David Owen suele manifestarse en los políticos después de un tiempo en el Gobierno: uno de sus primeros síntomas es que el político se cree elegido para guiar los pasos de un pueblo. Hasta las personas más humildes y honradas, tras un tiempo en el poder, pueden quedar a merced del virus del Hubris, tal como le pasó al emperador romano Claudio, que se caracterizaba por su magnanimidad y su preocupación por sus súbditos, hasta que empezó a obsesionarse con la idea de que los demás pudieran reírse de su tartamudez y su aerofagia. La solución que halló Claudio fue impulsada sin duda por el Hubris: por mediación de su médico personal, Jenofonte, promulgó un edicto que obligaba a sus cortesanos a tirarse dos ventosidades por cada una que dejara escapar él. A partir de este edicto, tal como señala Suetonio en *Los doce césares*, Claudio empezó a encapricharse cada vez con más cosas. Lo mismo le sucedió a otro emperador romano, Marco Antonio Casiano, que se enfrentó de esta forma con las facciones críticas del Senado: «Sé que no os gusta lo que hago, pero por eso poseo armas y soldados, para no tener que preocuparme de lo que penséis de mí». Calígula nombró senador a su caballo. El general y presidente de México Antonio López de Santana, autocalificado como «el nuevo Napoleón», hizo enterrar su pierna amputada con honores de funeral de Estado. El presidente de Ecuador José Abdalá Bucaram perdió su puesto cuando se empeñó en contratar a Maradona por un millón de dólares. Jahangir, gran mogol de la India (1569-1627), tenía un harén compuesto por 300 esposas, 5000 mujeres sirvientes y 1000 jóvenes que satisfacían todos sus caprichos.

Por muy extravagante que nos pareciera la política de Niyázov, pues, existen interminables ejemplos de la veleidad extrema de los dictadores. Sin irnos más lejos, en Francisco Franco Bahamonde, caudillo de España durante

40 años. Aunque en menor medida, en él también podemos detectar facetas en las que podría reflejarse el rostro omnipresente de Niyázov. Por ejemplo, basta recordar las fotografías que echaba Franco a sus nietos en la cubierta del barco Azor. Los cuatro nietos están sobre un enorme cachalote *presuntamente* pescado por el dictador. Presuntamente, sí. Porque era un secreto a voces que debajo del Azor había un buzo que se encargaba de encajar el anzuelo de la caña del caudillo en la boca del desafortunado cachalote para que la jornada fuera productiva. Franco pescaba a sabiendas de que todo era un simulacro de pesca. Un simulacro que, no obstante, debía de algún modo alimentar su autoestima; al menos por la imagen de gran pescador que ofrecía a los demás.

Aunque para caprichos extravagantes, propios de dioses arrogantes, os recomiendo echar un vistazo al catálogo de dictadores africanos que figura en el libro de Albert Sánchez Piñol *Payasos y monstruos*. Son monstruos porque provocan espanto, pero también son payasos porque sus manías, delirantes en grado sumo, también provocan hilaridad. Como Amin Dada, Bokassa, el doctor Banda, Mobutu, Sékou Touré (que, por cierto, fue payaso de profesión antes que dictador), Haile Selassie o los guineanos Macías y Obiang Nguema. Por ejemplo, bajo el régimen de Bokassa se apaleaba a niños públicamente. Los gastos personales de Mobutu suponían el 20 por ciento de los presupuestos del Estado. Haile Selassie mantuvo la esclavitud hasta la década de 1940, y bajo su régimen las investigaciones judiciales se practicaban mediante adivinación. La mayoría de estos personajes se bautizaban con títulos largos e hiperbólicos que dejaban en evidencia su mediocridad: Idi Amin se proclamó «señor de todas las bestias de la tierra y peces del mar y conquistador del Imperio británico, de África en general y Uganda en particular». Aunque para títulos rimbombantes, los que se adjudicaba Macías: más de cincuenta diferentes que los escolares de su país debían memorizar si querían pasar de curso. Por suerte, algunos de ellos eran cortos y fáciles de memorizar, como el de «Macías Nguema, ese hombre». Otros, estúpidos, redundantemente largos y vagamente turísticos, resultaban un poco más difíciles de aprender: «constructor de nuevas carreteras de red moderna que reúnen las condiciones modernas de construcción de carreteras; visite Nkue-Mikomeseng, Añisok, Mongomo, Ebebiyín». En la actualidad, todavía quedan restos de estas monarquías absolutas, como el caso del reinado de Msuati III en Suazilandia. Este reino es uno de los países más pequeños del continente (apenas 1 200 000 habitantes y 17 000 kilómetros cuadrados, la mitad que Cataluña). El rotativo londinense *The Times* descubrió recientemente que Msuati había enviado a sus mujeres favoritas a un viaje secreto para efectuar compras de lujo por Europa, Oriente Próximo y Asia por valor de millones de euros. Lo irónico es que Suazilandia depende básicamente de la ayuda internacional (y es precisamente el Gobierno británico el que le aporta la mayoría de las donaciones: 150 millones de euros anuales; Estados Unidos

ocupa la segunda posición con otros 130 millones). En otras palabras, los contribuyentes ingleses y estadounidenses están financiando los dislates de un tirano que tiene 13 esposas y una fortuna estimada en 130 millones de euros. Las últimas adquisiciones de Msuati, en el mes de mayo de 2009, fueron 20 Mercedes-Benz blindados a un coste de 120 000 euros cada uno. Por otro lado, la población de Suazilandia vive con menos de un euro al día y la tasa de infección del sida es del 40 por ciento, la más alta del mundo; así no es extraño que la esperanza de vida de un suazilandés medio sea solo de 31,8 años, una de las más bajas del planeta (el padre de Msuati, sin embargo, vivió más de 90 años).

Pero, claro, nadie puede quejarse: criticar al rey es delito en Suazilandia. También cuando el rey celebra una ceremonia anual para encontrar una nueva esposa, el Baile de las Cañas, fastuosa ceremonia que consiste en que millares de mujeres solteras bailen ante el monarca para ser escogidas por su dedo divino. Son vírgenes, niñas y adolescentes que compiten entre sí por un puesto en el harén del rey. Ninguna de ellas debe tener, pues, la marca en las nalgas que se impone grabar a quienes están infectadas por el virus del sida. Son féminas muy codiciadas, pero solo están disponibles para el rey: la multa por cortejar a una de estas jóvenes es de 1300 emalangenis (casi un 10 por ciento de la renta anual) o una cabeza de ganado. Así son los payasos monstruos, hipérboles de la cleptocracia: viven en la abundancia a costa de esquilmar al pueblo.

Ante tanto dislate egomaníaco no es extraño que los romanos, muy sabios ellos, usaran un método un tanto curioso para que la modestia no abandonara nunca a los generales victoriosos. El *servus publicus* era un esclavo que los acompañaba allá a donde fuesen, susurrándoles al oído la frase: «Recuerda que eres mortal». Pero esta clase de medidas no serán capaces de disuadir en todo momento la política castradora de los gobernantes que poseen demasiado poder y que con el tiempo acaban convirtiendo sus naciones en la versión real de aquella región imaginada por el británico Norton Juster en 1962 para la novela *La cabina mágica*: en la región de las Ideas Negras nunca pasaba nada ni nada cambiaba, y sus habitantes, los letargianos, que suelen adoptar el color de las cosas que les rodean, como los camaleones, tienen prohibido pensar, pensar en pensar, conjeturar, presumir, razonar, meditar o especular, así como reír (solo se permite sonreír dos jueves por mes). La única forma de llegar a Ideas Negras es conducir un coche sin pensar en nada. Tal vez la única solución sería la pronta aplicación del sistema que se llevó a cabo en otra obra de ficción de 1516, *Utopía*, de Tomás Moro. Allí se habla de un país próximo a Utopía llamado Macaria, donde el rey que es coronado debe jurar por escrito que nunca poseerá más de mil libras en oro, o su equivalente en plata; una cantidad suficiente para impedir una revolución o rechazar una invasión, pero que no alcanzaba para que un gobernante

abrigara sueños de conquista. Así el rey ya no tenía la tentación de recolectar más dinero del estrictamente necesario, pues no podría usarlo para engrosar su fortuna sin superar nunca el límite estipulado.

El futuro sin él

El 21 de diciembre de 2006, la televisión estatal anunció la muerte de Niyázov a causa de un súbito paro cardiaco. Falleció, irónicamente, un jueves, que, según el calendario que él mismo se había sacado de la manga, se llamaba *Sogap gün* («Día Bendito»). Sobre su muerte han corrido muchas especulaciones. Algunos medios de comunicación, aunque admiten que el presidente tomaba una medicación específica para su enfermedad cardiaca, sostienen que en realidad fue víctima de un envenenamiento. No sería de extrañar: seguro que contaba con un buen número de enemigos. Tan pocas simpatías levantaba Niyázov, que durante su funeral, el 24 de diciembre, en su pueblo natal de Gypjak, el cuerpo expuesto en su ataúd abierto recibió la visita de muchos dolientes, delegaciones extranjeras y políticos, en efecto, pero los turcomanos que por allí pasaron lo hicieron llorando con una exageración que rozaba el ridículo. Por ello, los rumores dijeron que esas lágrimas eran de cocodrilo y que en realidad los turcomanos fueron obligados a llorar, como si interpretaran un drama teatral. No descarto, de todas maneras, que alguno de ellos ejecutara una interpretación brillante, pues quizá lloraba de verdad; lloraba de alegría.

El 11 de febrero de 2007 se celebraron las siguientes elecciones presidenciales. Resultó electo, por el 89,2 por ciento de los votos, un tal Gurbanguli Berdymujamédov. Un dentista que probablemente fue elegido a dedo y del que incluso se dice que es el hijo no reconocido de Niyázov. La oposicón política sostiene que hubo fraude en las elecciones, porque solo participó una cuarta parte de la población frente al 98,6 por ciento que fue referido en los datos oficiales. La cuestión fundamental, sin embargo, es que a grandes rasgos, el nuevo Gobierno de Berdymujamédov ha ratificado la continuidad del rumbo político iniciado por Niyázov. Afortunadamente ha llevado a cabo algunos pequeños cambios que la población ha acogido con entusiasmo y cierto grado de escepticismo, como la eliminación del nombre de Niyázov de la bandera nacional. Y la más importante, al menos a nivel estético: ha trasladado a las afueras de la ciudad la dichosa estatua dorada de Niyázov.

Desde diciembre de 2008, el rostro rubicundo y bonachón del expresidente ya no volverá a fulgir frente al astro rey, al menos a la vista de todos los transeúntes. Pero es probable que se levante otra estatua diferente.

Aquí huele a gas. Pues no he sido yo

Algo huele a podrido en Dinamarca, decía Shakespeare. Pero en Asjabad no huele a podrido, huele a gas. No al gas pestilente que escapa de los intestinos de sus habitantes, sino al gas que nutre al mundo de energía y que enriquece Turkmenistán hasta niveles obscenos. Unos dividendos que, como ya he apuntado, han servido fundamentalmente para financiar los caprichos de su anterior presidente, pero que también han desarrollado de tal manera esta ciudad portuaria del Caspio que, a pesar de que se encuentra en mitad de un desierto, en ella se han construido autopistas que cruzan el país. Y no es raro ver cómo estas larguísimas líneas artificiales de asfalto son barridas de vez en cuando por mujeres vestidas con el traje tradicional, como si le sacaran brillo al camino de baldosas amarillas de Oz.

Turkmenistán posee unos depósitos de gas natural de 7 940 000 000 000 de metros cúbicos probados y una producción anual de 60 000 millones de metros cúbicos, que exporta a Ucrania a través de Rusia. El transporte de este material invisible pero tremendamente valioso corresponde a la compañía de gas rusa Gazprom. Si las autopistas desérticas de Turkemistán recuerdan al sendero de baldosas amarillas, entonces Gazprom se parece a algún medio de transporte futurista instalado en el espacio exterior recién salido de una película de ciencia ficción.

Gazprom distribuye dos tercios de las exportaciones de gas de Turkmenistán. Es la mayor empresa gasística del mundo, la tercera mundial en producción de energía, solo por detrás de E.ON y Suez. También es la tercera mundial de las que cotizan en Bolsa. No es extraño que sea la principal fuente de ingresos de la Hacienda rusa: el equivalente a un 20 por ciento del PIB. Gazprom tiene su propio *holding* mediático y posee en propiedad la cadena de televisión más importante de Rusia. Su eslogan: «Los sueños se hacen realidad». Algunos analistas prevén que Gazprom acabará siendo otra dictadura, tan o más arrogante que la protagonizada por Niyázov. Una dictadura impulsada por Putin y con Gazprom como punta de lanza, tal como lo ve Edward Lucas, corresponsal de *The Economist*. Una inmensa red de gaseoductos que poco a poco está intentando que medio planeta dependa de ella.

MIL OCHOCIENTOS HIELO Y MUERTE, EL AÑO EN QUE EL MUNDO FUE ENGULLIDO POR LA OSCURIDAD

A lo largo de la historia de nuestro mundo hemos sido víctimas de cataclismos globales que han convertido absolutamente toda la superficie del planeta en un lugar maldito, insoportablemente maldito.

En la punta de la península mexicana del Yucatán, por ejemplo, aún permanece la terrible huella de uno de los primeros cataclismos que asolaron la vida de la Tierra. Es un gigantesco cráter de 160 kilómetros de ancho y 50 de profundidad. El autor de semejante agujero fue el meteorito que exterminó a los dinosaurios.

Las probabilidades de que este fenómeno se repita no son nada descabelladas (aunque, tranquilos, solo impacta uno gordo de verdad, de más de dos kilómetros de diámetro, una vez cada millón de años). El espacio exterior está lleno de cuerpos celestes erráticos que amenazan con cruzarse en nuestro camino. Se llaman NEO, de las siglas en inglés, que significan «objeto próximo a la Tierra». Cada día, la Tierra recibe alrededor de 100 toneladas de materia extraterrestre en forma de granos de polvo. El 99 por ciento de esos granos tienen un tamaño aproximado de entre 0,05 y 0,5 milímetros. Además, estamos siendo bombardeados por objetos de dimensiones comprendidas entre el decímetro y el metro: alrededor de 10 toneladas de meteoritos por año. La mayoría se desmigajan en la atmósfera, y la fricción contra ella provoca llamativos fogonazos. Son las estrellas fugaces a las que les pedimos deseos y si todas funcionaran realmente, entonces imaginaos la de deseos que podríamos pedir cada noche. Hay tres clases de meteoritos: los litosideritos, formados por materiales rocosos y hierro, que constituyen apenas un 1 por ciento de los meteoritos. Los meteoritos rocosos, formados solamente por rocas, son los más abundantes. Los meteoritos ferrosos, un 6 por ciento del total, contienen una gran cantidad de hierro: durante mucho tiempo el único hierro que conocían los seres humanos antes de inventar la forja procedía de estos meteoritos.

Morir a causa del impacto de un asteroide es dos veces más probable que morir por un rayo, pero aun así es muy muy improbable.

Existe tal cantidad de asteroides que hasta tenéis la posibilidad de bautizarlos, como si fueran vuestras mascotas. De ello se encarga la Unión Astronómica Internacional, que cuenta con un Comité para la Nomenclatura de Cuerpos Pequeños compuesto por 15 integrantes encargados de controlar la lista de nombres. Parece que la cosa se la han tomado con humor, pues han aceptado nombres tan extravagantes como Bikki, MrSpock, RobinHood, Millosevich, Bobhope, Seanconnery, Honda, Humptydumpty, Isabelallende, Charlieparker, James Bond, Jeanausten, Jerrylewis, Pink Floyd, Cheshirecat y hasta Douglasadams, autor de ciencia ficción de la *Guía del autoestopista galáctico,* que a su vez, en esta obra, también bautizó el décimo planeta del sistema solar con otro nombre divertido: Rupert. Sería irónico que la próxima extinción masiva de la humanidad fuera a causa de uno de los asteroides

llamado como un tipo de dinosaurio: Brontosaurios.

Con todo, el impacto de meteoritos no siempre ha sido algo negativo. Por ejemplo, propició el nacimiento de un pueblo que parece de cuento de hadas: Nördlingen, al sur de Alemania, en Baviera. Inscrito dentro de la llamada Ruta Romántica, Nördlingen está emplazado en mitad de un gigantesco cráter que fue originado hace millones de años por la caída de un meteorito. El cráter mide 25 kilómetros de diámetro, aunque, si paseáis por este idílico pueblo, probablemente no es deis cuenta de que también estáis avanzando por una zona de destrucción masiva.

Y los meteoritos también podrían servir para inspirar un movimiento artístico, como os explicaré a continuación.

Románticos que surgieron de la ceniza y mariposas sin color

Más cerca de nuestra época, apenas hace 200 años, se produjo un cataclismo similar al impacto del meteorito que se llevó por delante a los dinosaurios. Aunque de efectos climáticos más moderados, el cataclismo infligiría una serie de cambios históricos, culturales y artísticos de los que muchos no somos conscientes.

Estos cambios recuerdan de algún modo a lo que les pasó a las mariposas nocturnas de Gran Bretaña, que, durante la Revolución Industrial, se volvieron grises, perdieron su estatus de tecnicolor para volver al blanco y negro. A esto se le llamó melanismo industrial. A medida que el aire se volvía más sucio a causa de la Revolución Industrial del siglo XIX, las mariposas más oscuras se fueron haciendo más comunes que las mariposas más pálidas. Porque las mariposas nocturnas de color oscuro que se posaban en una superficie sucia y llena de hollín tenían más posibilidades de pasar desapercibidas para los predadores que aquellas cuyo color pálido contrastaba con el polvo negro. El oscuro se puso de moda porque funcionaba muy bien para mimetizarse con el entorno.

Pues el cataclismo del que os habló (ya no creo más expectación al respecto) afectó de una manera similar a todo el planeta. En 1816, el poeta lord Byron, romántico convencido, escribió un poema de 82 versos, *Darkness* («Oscuridad»), a propósito de otro tipo de oscuridad, la originada por la ceniza nuclear de una época en la que aún no se habían inventado los artefactos nucleares.

> Yo tuve un sueño, que no era un sueño. El luminoso Sol se había extinguido y las estrellas vagaban a oscuras en el espacio eterno. Sin luz y sin rumbo, la helada Tierra oscilaba ciega y negra en el cielo sin Luna. Llegó el alba y se fue. Y llegó de nuevo, sin traer el día. Y el hombre olvidó sus pasiones en el abismo de su desolación…

Lord Byron era muy célebre en aquellos días y el poema tuvo mucha repercusión. De hecho, a pesar de la idea de que la poesía no vende demasiado, los 30 000 ejemplares de la primera edición del poema *The Corsair* («El corsario»), publicada en 1814, se agotaron en las librerías el mismo día de su aparición. Pero en estas líneas de *Darkness* lord Byron no estaba recurriendo a ninguna metáfora poética, sino consignando la realidad casi como lo hace un reportero. Realmente, el sol había desaparecido aquel año. Incluso en los días sin nubes, los rayos del sol no llegaban al mundo. No hubo ni primavera ni verano. La película *Remando al viento*, una coproducción hispano-noruega protagonizada por Hugh Grant (interpretando a lord Byron), nos permite ver en alguna escena de su primera parte el desapacible y tenebroso verano de 1816 y las vivencias de los escritores Percy Shelley, John William Polidori y Mary Godwin en Villa Diodati, su residencia suiza en las orillas del lago Leman. En esta residencia, protegidos de las inclemencias meteorológicas, fue donde se lanzó la apuesta de imaginar posibles relatos protagonizados por personajes terroríficos. Mary Godwin, futura esposa del poeta Shelley, con solo 19 años concibió el personaje literario de Frankenstein. Es decir, que en parte Frankenstein procede de este año extrañamente oscuro en Suiza y en todo el mundo.

Otros artistas plásticos, como William Turner, expresaron también puestas de sol de colores oscuros y tenebrosos. Turner era aficionado a concebir imágenes surrealistas, como las de la luna verde esmeralda en contraste con el rojo ardiente de la puesta de sol, pero lo cierto es que Turner había pintado el aspecto real que presentaba el cielo en Londres durante aquel fatídico año. Aquel año en el que tampoco crecieron los cultivos. En países como Irlanda, una hambruna y una epidemia de tifus acabaron con la vida de 65 000 personas. La muerte parecía sobrevolar el cielo, ocultando la luz con su túnica negra. Era el fin del mundo que pronosticaban muchos agoreros. No en vano, en la Nueva Inglaterra norteamericana, aquel año fue bautizado como «mil ochocientos hielo y muerte».

Pero aquel fenómeno no tenía nada de sobrenatural. Era producto de un volcán que había entrado en erupción meses antes, en abril de 1815. En la remota isla indonesia de Sumbawa, una de las islas menores de Sonda, el volcán Tambora explotó de repente, matando a 12 000 personas, sin contar las 49 000 que luego murieron de hambre a causa del destrozo provocado en sus cosechas. Fue la mayor deflagración volcánica de los últimos 10 000 años. Eyectó 50 kilómetros de material hacia la atmósfera. La explosión dejó un cráter de siete kilómetros de ancho y 1000 metros de profundidad y su ruido se oyó a más de 4800 kilómetros de distancia. Volved a leer todas estas magnitudes y tratad de digerirarlas poco a poco, porque son más descomunales de lo que parecen a primera vista. Más datos: equivalía a la

explosión simultánea de 60 000 bombas atómicas como la de Hiroshima. Leído de corrido tal vez no llegue a impactaros lo suficiente. Repito: 60 000 bombas como la de Hiroshima.

Se estima que el volumen de piroclastos (cualquier fragmento sólido de material volcánico arrojado al aire durante una erupción) fue tal que se formaron en los alrededores islas de lava, ceniza, material piroclástico y piedra pómez. Unos 150 millones de toneladas de finas partículas de polvo fueron escupidas a alturas que superaban los 15 kilómetros, una masa de partículas compuesta por rocas pulverizadas, las cenizas de vidrios y cristales y los aerosoles de sulfatos. Las partículas piroclásticas más pequeñas, las cenizas de menor tamaño, pueden ascender con el movimiento convectivo de los gases y el aire calientes, pudiendo llegar a la estratosfera, desde donde parten en un lento viaje a regiones muy remotas. A tanta altura y a merced de los vientos del este, que son más comunes a grandes altitudes, los restos de la destrucción del Tambora dieron varias vueltas al planeta, como millones de diminutos insectos pétreos surgidos de las infernales fuerzas internas de nuestro mundo. La expansión de este detrito volcánico cubrió de tal modo la atmósfera que se ha encontrado un fino estrato del polvo de Tambora en las nieves de Groenlandia y también en la meseta helada de la Antártida. En unos meses, pues, hasta el último rincón del globo tenía un recuerdo en forma de polvo de la isla de Tambora.

Pero antes de que toda esta nube negra se expandiera por el mundo, el repentino volumen de lava que irrumpió en el mar de Bali originó un *tsunami*, una ola gigantesca que avanzó a gran velocidad como un bloque de sólida gelatina. La República de Indonesia está formada por más de 17 000 islas, y sus litorales fueron duramente golpeados y sumergidos por el *tsunami*. Lugares tan alejados de Tambora como Besuki (Java), a más de 500 kilómetros de distancia, o incluso Ceram y Amboine, a 1600 kilómetros, fueron barridos por una ola terrorífica que arrasó cuanto halló en su recorrido, incluyendo 88 000 vidas humanas.

En un tiempo donde no existía el teléfono o Internet, los habitantes de países como Inglaterra nada sabían de aquella catástrofe, solo de sus efectos colaterales: una ceniza humeante, polvo y arenilla (240 kilómetros cúbicos) que cubrieron toda la atmósfera terrestre creando una especie de manta negra y sepulcral que asfixió el mundo. Europa estaba maltrecha como consecuencia de las guerras napoleónicas, que habían terminado en 1815 con la batalla de Waterloo y el exilio de Napoleón en la isla de Santa Elena. Y la ciencia meteorológica de aquel momento, todavía en mantillas, no logró asociar el continuo velo de polvo atmosférico, ni los deslumbrantes crepúsculos propios de quienes se han tomado una seta alucinógena, con la erupción del volcán Tambora, cuya existencia probablemente se desconocía. Pero Tambora los visitó a todos. La lluvia de cenizas cubrió las zonas próximas al volcán en un

área de 500 000 kilómetros cuadrados con un espesor de tres metros de ceniza; en Francia, en la otra parte del mundo, la capa de ceniza fue de un centímetro y llegó allí gracias a que los vientos circulaban hacia el oeste y que el inicio del monzón era inminente.

La influencia de los desechos de los volcanes es tan importante que incluso ha provocado al propio lenguaje, llevando a un concursante de un premio de rompecabezas inglés a proponer la palabra no técnica más larga del inglés para referirse a la enfermedad causada por la inhalación de los restos de un volcán. El término en cuestión es *pneumonoultramicroscopicsilicovolcanoconiosis*. Los logólogos (aficionados a las palabras) se refieren a ella sencillamente como *p45*. Con todo, el *Oxford English Dictionary* la considera una palabra «fabricada», alargada artificialmente, pues existe un sinónimo más corto para decir lo mismo. El término hace referencia a una variante de una afección pulmonar incurable llamada neumoconiosis. Los volcanes pulverizan el sílice, un mineral muy común en la corteza terrestre, en fragmentos diminutos, expulsándolo a la atmósfera, así que los pulmones que anden cerca del volcán podrán acabar con fragmentos de este mineral alojados en los alvéolos. Muchos dinosaurios murieron por este hecho hace 65 millones de años, cuando un asteroide que impactó contra la Tierra levantó esta polvareda de sílice.

Pero volvamos a la época de Tambora e intentad imaginaros la situación. Hace apenas 200 años, en una época tan próxima que da miedo, estalló una especie de guerra nuclear con efectos a escala planetaria que, sin embargo, apenas se refleja en los libros de historia. Al menos a mí, cuando estudié en el colegio, jamás se me mencionó que, durante todo un año, el mundo se volvió oscuro como la brea y que nadie sabía la razón, que fue sin duda el peor año de los tiempos modernos para los campesinos, a los que las semillas no les crecieron, el ganado se les murió a causa de la escasez de forraje o tuvo que ser sacrificado prematuramente y las heladas duraron hasta junio. El 19 de julio, desde Las Tullerías, el rey Luis XVIII ordenaba a los vicarios generales de la diócesis de París que se formularan rogativas públicas en todas las iglesias para pedir al «Árbitro Soberano de las Estaciones que conservara los bienes de la tierra, alejara las tempestades y concediera tiempo sereno para que los frutos llegaran a su madurez». En Centroeuropa, intensas tormentas generalizadas descargaban pedriscos de tamaño nunca visto y las riadas arrastraban personas, animales y enseres. En Londres se repartía diariamente una sopa económica a personas de las clases más necesitadas y, mediado el mes de agosto, la suscripción abierta a favor de labradores y artesanos pobres ascendía en la capital del Reino Unido a tres millones de reales.

Para que os hagáis una idea más clara de semejante hecatombe, os contaré que la bomba atómica más grande jamás usada en la historia ni siquiera se acercó al infierno desatado por Tambora. Os hablo de la Gran Iván

o Bomba del Zar (Tsar Bomb), un artefacto de 50 megatones (un megatón sería capaz de arrasar Manhattan) perteneciente a la Unión Soviética que fue detonada el 30 de octubre de 1961. Por su tamaño gigantesco y su forma, más parecía un zepelín o un submarino en el que cabalgar al estilo de *Teléfono rojo, volamos hacia Moscú* antes que una bomba, pues pesaba nada menos que 27 toneladas y tenía ocho metros de largo por dos de ancho. Su detonación, que se llevó a cabo a 4000 metros de altura, generó un destello lumínico que fue visible a 1000 kilómetros de distancia (aunque el sonido tardó 49 minutos en llegar), causó quemaduras de tercer grado en un radio de 100 kilómetros, se produjeron daños hasta distancias de 1000 kilómetros y la onda de choque recorrió tres veces la Tierra. El gigantesco avión que la lanzó, un TU-95 modificado, incluso estaba recubierto de una pintura reflectante para disminuir la ola de calor, a pesar de que tuvieron tiempo para alejarse de la explosión gracias al paracaídas que le incorporaron a la bomba y que ralentizaba su caída desde los 15 000 metros sobre la bahía de Mityushija. La superficie de la tierra que quedó bajo la explosión era plana en un área de 25 kilómetros, una planicie de rocas y estructuras derretidas y mezcladas entre sí. Aun así, la explosión equivalió *solo* a 3800 bombas como la de Hiroshima, frente a las 60 000 que equivalía la erupción de Tambora.

El botánico Kart Schimper fue el que acuñó el término «Edad de Hielo» (en alemán, *Eiszeit*) en 1837, afirmando también que existían pruebas de que parte de Europa, Asia y América del Norte habían estado cubiertos de hielo en otros tiempos. El siglo XIX, además de los efectos de la erupción volcánica, también se estima que era un periodo frío en general, pues Europa y América del Norte se hallaban sumidas en una nueva «Pequeña Edad de Hielo». Tanto es así que durante esa época se podían hacer cosas que hoy son impensables, como organizar carreras de patines en el hielo por los canales holandeses o montar ferias sobre un Támesis londinense congelado.

Así pues, el año oscuro y frío que provocó la explosión del volcán de Tambora apenas incrementó la temperatura global del mundo, que ya estaba más frío que de costumbre (por ejemplo, en Francia, en los meses de julio a agosto se presentó un déficit de temperatura media de 3 °C). Lo que sí que generó fueron tormentas de nieve en lugares cercanos a los polos y lluvias torrenciales en los trópicos y el ecuador. También tapó la luz del sol y originó una serie de colores crepusculares que arruinaron a muchos, mataron a otros e inspiraron artísticamente a unos pocos que tenían tendencia al melodrama. En Londres, por ejemplo, las puestas y salidas del sol se observaban muy anaranjadas, derivando hacia tonalidades rojas, púrpuras e incluso rosas. Porque, desde el suelo, apenas era perceptible para muchos la capa de restos volcánicos sobre sus cabezas, pues quedaban a gran altura, pero sí que se infería su existencia gracias a los efectos que provocaban en la luz.

Benjamin Franklin fue el primero en postular la relación existente entre

las erupciones volcánicas y el clima. Residía en París como ministro plenipotenciario de los Estados Unidos, y ya en aquellos años observaba un fenómeno similar al de Tambora, producto de un volcán islandés, el Hekla, cuya humareda había sido dispersada sobre la parte septentrional del mundo.

Pero, al explicar el «mil ochocientos hielo y muerte», la mayoría de la gente enunciaba otras hipótesis que no implicaban a los volcanes. Les sonaba descabellado que los restos de un volcán pudieran influir en naciones tan alejadas del epicentro de la explosión. Una de estas hipótesis, por cierto, ponía en un brete a Franklin, pues tenía que ver con la invención del pararrayos, del que Franklin era el responsable. La hipótesis mantenía que la generalización en el uso de pararrayos había modificado la dinámica de las corrientes eléctricas de la atmósfera, lo cual no era cierto, por supuesto. Como tampoco era cierto lo que sostenía la Iglesia: que los rayos eran voluntad divina y que el uso de pararrayos violaba esa voluntad; cuando todas las grandes edificaciones ya estaban provistas de pararrayos, excepto las iglesias, y se comprobó que los rayos solo dañaban a estas últimas, la Iglesia asumió que había llegado la hora de adoptar el invento presuntamente impío de Franklin.

Como compensación a la tragedia de Tambora, sin embargo, es probable que esta erupción monstruosa también surtiera generosamente a Tiffany's y a las mujeres que piensan que un diamante es para toda la vida. Porque los diamantes, de los que Benjamin Franklin decía que eran extremadamente duros, «como el acero o el intentar conocerse a uno mismo», se forman en condiciones de calor y presión extremos bajo la tierra y brotan como confeti durante las erupciones volcánicas. Bueno, lo del confeti ha sido una pequeña licencia poética (y lo de la dureza hoy día también es discutible, porque en agosto de 2005 unos científicos alemanes lograron crear un material llamado agregado de nanofilamentos diamantinos, ADNR para los amigos, que supera en dureza al diamante). En realidad los diamantes se forman entre 160 y 480 kilómetros por debajo de la superficie del suelo y en su mayoría se hallan en las entrañas de una roca volcánica llamada kimberlita; solo unos pocos se encuentran sueltos, sin la kimberlita original que los reviste. Y el mayor diamante conocido, curiosamente, no está en nuestro planeta, sino en el interior de la estrella enana blanca BPM 37093, a ocho años luz de distancia. Este diamante no podría venderse nunca en Tiffany's ni en ninguna otra joyería, porque mide 4000 kilómetros de diámetro y pesa 1000 billones de trillones de trillones de quilates. Ahora la estrella del diamante se llama «Lucy», en homenaje a la canción de los Beatles *Lucy in the Sky with Diamonds*. Pero dejemos los brillos multifacetados de los diamantes y volvamos al fuego y la ceniza de Tambora.

En la actualidad, el volcán de Tambora tiene una altura de 2850 metros y 60 kilómetros de diámetro. Antes de la explosión tenía 4100. Si algún día lo visitáis, sabed que fue el foco que originó un año de tinieblas (literales) en el

que quizá los vampiros y otras criaturas de la noche pudieron campar a sus anchas. Y sabed también que asistiréis a una nueva Pompeya: en 2004, una expedición arqueológica de la Universidad de Rhode Island, la Universidad de Carolina del Norte y el Organismo Vulcanológico de Indonesia descubrió restos de civilización destruidos por la erupción de 1815, como restos de cerámica, huesos humanos y casas enteras de madera y bambú con sus habitantes dentro: una mujer fue encontrada en la cocina, con la mano muy cerca de varias botellas de cristal. Todo ello soportó temperaturas de 538 ºC. Al yacimiento se le conoce como la Pompeya del Este, dado que los restos están cubiertos por una capa de cenizas que los ha mantenido intactos, como conservados en ámbar, encapsulados a una profundidad de tres metros como si todavía fuera 1815. Por lo demás, si lográis olvidar lo que llegó a producir el grito *hipohuracanado* de su volcán, el escenario es ciertamente idílico: la isla tiene una extensión de 14 793 kilómetros cuadrados y mide de oeste a este 280 kilómetros. Está atravesada longitudinalmente por una cordillera con varios volcanes. El más oriental, el Tambora, forma la península de Sanggar. Sumbawa produce arroz, algodón, maderas preciosas, tabaco, azufre, petróleo y asfalto, y sus habitantes son en su mayoría musulmanes.

Así de importante es la ceniza de los volcanes. Puede generar corrientes literarias y pictóricas, arrasar con los cultivos o incluso truncar el próximo viaje que realicéis en avión. La ceniza puede estar compuesta por partículas diminutas de roca y cristal, que de colarse en los motores del avión pueden detenerlos. De hecho, las cenizas de los volcanes son responsables de no pocos accidentes aéreos. Por ello, desde 1989, la Universidad de Alaska empezó un proyecto de predicción de cenizas a fin de que los controladores aéreos mantuvieran los aparatos lejos de las columnas de ceniza. Para simular las trayectorias de la ceniza de los volcanes del mundo, evalúan datos del servicio meteorológico sobre los vientos que se producen desde los 0 a los 15 800 metros de altitud. Y desde 2006 se emplea Google Earth para generar animaciones en 3D que muestren dónde podrían aparecer las nubes de ceniza. El *software*, cual adivino con su bola de cristal, pronostica dada seis horas el comportamiento de la ceniza para cada uno de los 12 volcanes del Pacífico norte con posibilidades de erupción.

Los efectos en España

Como suele decirse, *Spain is different*. No fuimos diferentes en el sentido de que Tambora nos pasara desapercibido, sino en que apenas existen documentos sobre los cambios climáticos de esos años, que no han sido estudiados por los científicos hasta hace poco. El motivo fue la censura que había instaurado el rey Fernando VII, consciente del peligro que entrañaba la

prensa para mantener intacto su poder absoluto. Además, la meteorología en España todavía no estaba institucionalizada oficialmente. La cuestión es que el rey eliminó los partes meteorológicos de los medios de comunicación desde 1815 hasta 1820 (además de otros asuntos turbios), y solo permitió la publicación de *La Gaceta*, como periódico oficial del reino. Así pues, para comprobar si en la Península también hubo un año sin verano, al igual que en el resto de Europa, ha sido necesario acudir a fuentes documentales indirectas. Una de las fuentes más valiosas han sido los libros de tazmías.

Un libro de tazmías parroquial es el registro contable en el que quedaban anotadas las entregas anuales que, en concepto de diezmos, o décima parte de lo recolectado u obtenido por la agricultura y ganadería, entregaban los feligreses de cada parroquia. A través de ellos se puede evaluar la producción agraria y pecuaria de los pueblos españoles. Por ejemplo, los registros de producción del chacolí en Cantabria. Según las actas del cabildo de Santander de 6 de noviembre de 1816, «se había perdido la cosecha». Además, en ocasiones, los párrocos añadían notas justificativas de la disminución del importe de los diezmos, notas que nos permiten averiguar la temperie del año e incluso la calidad de los frutos.

Así pues, gracias a estas y otras fuentes documentales indirectas, podemos saber que, a causa de las emisiones de gases y partículas del volcán de Tambora, la temperatura del verano de aquel año en la península ibérica no superó los 15 grados. En 1816, pues, no hubo largas peregrinaciones en coche a Benidorm y la ocupación hotelera fue catastrófica. Bien, en aquel año todavía no se conocían los atascos de tráfico ni los hoteles en primera línea de playa, pero sí podemos estar seguros de que si el «seiscientos» ya se hubiera inventado, entonces la gente se hubiese quedado en su casa. Al menos si leemos con atención las evaluaciones que un equipo internacional de científicos con participación española publicaron en la prestigiosa revista *International Journal of Climatology*, con fecha de febrero de 2009, donde se señala que en la capital se registraron temperaturas inferiores a los 15 grados en los meses de julio y agosto y que los picos catalanes Montserrat y Montseny se habían cubierto de nieve.

Las bajas temperaturas, las heladas durante la primavera y la abundancia de precipitaciones entre 1816 y 1817 tuvieron un efecto fuertemente negativo en la agricultura española, que no llegó a madurar esa temporada, o si lo hizo fue de forma muy escasa y tardía. Las anomalías climáticas fueron más agresivas en Lisboa y en Cádiz, lo que probaría que los efectos en la península ibérica no fueron los mismos que en el centro de Europa. Pues es un alivio.

Otra oscuridad (esta vez de origen artificial) y otro volcán que inspiró a los artistas

Si bien la oscuridad de los cielos ingleses producidos por el Tambora tuvo un origen natural, no es la única vez que los cielos contemporáneos del país se oscurecían, y además debido a un efecto artificial. Concretamente ocurrió en el otoño de 1939. Por primera vez desde la Edad Media, Gran Bretaña estuvo sumida en las tinieblas, como si no se hubiera inventado la luz eléctrica.

La razón era táctica, pues el país estaba metido de lleno en la Segunda Guerra Mundial. Si todo permanecía a oscuras, la Luftwaffe lo tendría mucho más difícil a la hora de bombardear sus objetivos. Sin embargo, no estaba solo prohibido encender la luz de casa o el alumbrado público de las calles, ninguna clase de luz estuvo permitida durante tres meses: no se podía encender una cerilla en la calle, pues corrías el riesgo de ser arrestado, tampoco estaban permitidas las luces del salpicadero del coche, ni siquiera llevar un cigarrillo encendido. Incluso hubo un ciudadano que fue multado por no tapar el resplandor de la luz que atemperaba su pecera. Obviamente, los coches tenían que circular con los faros apagados, así pues, por temor a colisionar con obstáculos, avanzaban a tientas por en medio de las calles, siguiendo las líneas divisorias que dividían los carriles de cada sentido: el problema es que entonces se topaban con los vehículos que hacían lo mismo pero en sentido contrario.

Estas servidumbres causaban no pocos accidentes, hasta el punto de que, según observó el *British Medical Journal*, se producían 600 bajas mensuales. Y todo ello sin que la Luftwaffe lanzara ni una sola bomba.

Si queréis leer más en profundidad sobre las consecuencias de una vida a oscuras en pleno siglo XX, os recomiendo el libro de Bill Bryson *En casa*.

Los volcanes como el Tambora son capaces de cambiar los cielos hasta el punto de influir en una nueva corriente artística, así que podéis imaginaros que no fue el Tambora el único volcán que inspiró a los pintores: la erupción del volcán indonesio Krakatoa en 1883, medio siglo después que el Tambora. La explosión del Krakatoa pudo oírse a más de 6000 kilómetros de distancia, y lanzó la ceniza a unos 80 kilómetros de altura. De modo que durante meses los cielos del mundo adquirieron también extrañas tonalidades, lo que llevó a diversos pintores a plasmarlas en sus lienzos. El caso más célebre fue el de Edvard Munch y su obra *El grito*, que se convirtió recientemente en el cuadro más caro de la historia al pagarse por él 91,2 millones de euros.

Cuando nos situamos frente a *El grito,* acostumbramos a ver exclusivamente la boca retorcida que profiere un alarido, sin embargo los cielos que quedan sobre la ominosa figura son extrañamente rojizos. Una prueba de la explosión termonuclear del Krakatoa, como una pista pictórica dejada sutilmente en la historia de la pintura a fin de que, en una época donde aún no existían las fotografías en color, una suerte de Sherlock Holmes la localice.

Otros cuadros donde también distinguimos pistas de los efectos secundarios del Krakatoa son las pinturas del cielo de Londres de William Ashcroft o *Atardecer sobre el hielo,* de Frederic Church.

CIUDADES CATASTRÓFICAS YA ABANDONADAS

Ciudades que han sido invadidas por los jinetes del apocalipsis y que finalmente han sido abandonadas. Ciudades infernales, tóxicas, envenenadas. Ciudades malditas. Ciudades, en definitiva, gafes.

Todos hemos visto viejas fábricas en ruinas, edificios fantasma, teatros abandonados. De hecho, en 1970, en las universidades estadounidenses empezó a ponerse de moda crear clubes de exploradores urbanos de estos lugares, tendencia que hoy día tiene muchos seguidores en España. Las normas que tienen que seguir estos exploradores son estrictas: se internan en los lugares abandonados con cuerdas, linternas y cámaras de fotos, pero tienen prohibido hacer ruido, romper cosas, forzar una entrada o una salida o llevarse un recuerdo, excepto las fotografías.

Sin embargo, existen sitios tan vacíos de vida como estos, pero que comprenden barrios enteros, incluso ciudades. La lengua alemana, tan dada a la formulación de toda clase de palabras para designar conceptos complejos (de ahí su éxito en el terreno del psicoanálisis), tiene unas palabras para describir la atracción por las piedras antiguas de las ruinas de las ciudades, como Troya, Corinto, Petra o Pompeya: *Ruinenempfindsamkeit, Ruinensehnsucht* o *Ruinenlust*. Stendhal incluso sostenía en sus *Paseos por Roma* (1829) que visitar ruinas es «el placer más intenso que la memoria puede procurar» y que el Coliseo era más sugerente en ruinas de lo que lo era cuando estaba intacto. Otro gran viajero de ruinas, Goethe, que visitó en dos ocasiones Pompeya en 1787, era de parecer idéntico: «Muchas calamidades han ocurrido en el mundo, pero ninguna ha proporcionado más entretenimiento a la posteridad que esta».

En Internet proliferan los sitios que recopilan esta clase de lugares y que coleccionan fotos y reportajes sobre viajeros que se han atrevido a penetrar en sus dominios. Como Industrial Britain (www.industrialbritain.co.uk/), gestionado por dos fotógrafos que exhiben estructuras industriales del Reino Unido que se abandonaron por haberse vuelto obsoletas; Yamaiga (www.yamaiga.com/road/index.html), de ruinas japonesas; Dead Malls (www.deadmalls.com), de centros comerciales estadounidenses a los que ya solo acuden las ratas; o Dead Ohio (www.deadohio.com), sobre cementerios abandonados, es decir, lugares de muerte muertos o doblemente muertos.

Para los que persigan alimentar su fervor religioso o tan solo contemplar lo más parecido a un milagro, les recomiendo una visita al estado mexicano de Michoacán. Allí, el 20 de febrero de 1943, una repentina erupción volcánica arrasó las casas de varias poblaciones cercanas. Sin embargo, la lava del volcán Paricutín dejó indemne una única edificación: la iglesia de San Juan Paragaricutiro. Hoy día, podéis pisar este mar de lava solidificada sobre el que se levanta intacta y desafiante la iglesia, como única señal de vida en kilómetros a la redonda. No en vano, la catedral señalada por el dedo del Altísimo es un atractivo centro turístico y así un importante motor para la economía de la zona. Desde una vista aérea, la iglesia parece edificada en Júpiter o algo así.

Lugares, en definitiva, carcomidos por el tiempo, apolillados, oxidados, abandonados a su suerte, catastróficos, víctimas del implacable deterioro, recubiertos del moho y del polvo valetudinario que abunda en los museos de historia, y también con cierto olor a naftalina.

La revista *Forbes* publicó un *ranking* de ciudades que podrían quedar eventualmente en este estado alrededor del año 2100. Entre las más conocidas (y chocantes) está Detroit (por el descalabramiento de la industria del automóvil ya tiene hoy casi un millón menos de habitantes que en la década de 1950), México D. F. (por la sequía de sus fuentes de agua), San Francisco (por un terremoto), Venecia (engullida por la subida del nivel de las aguas) y Nápoles (por la erupción del Vesubio).

Centralia

Bajo este municipio en el condado de Columbia, Pensilvania, en los Estados Unidos, parecen borbotear las calderas de Pedro Botero día y noche. El lugar tiene un nombre que solo puede ser asociado a experimentos secretos del Gobierno o a nave espacial donde habita un alienígena con forma de cucaracha gigante que más pronto que tarde se zampará a toda la tripulación, no sin antes llenarla convenientemente de babas. Centralia.

El censo de Centralia, habida cuenta de su extensión geográfica, era completamente normal en 1981: algo más de 1000 habitantes. En poco tiempo, sin embargo, Centralia pasó a tener 12 esforzados habitantes. 12 valientes que se niegan a abandonar sus hogares a pesar de que bajo la ciudad arde un fuego infernal que ningún soplido podrá apagar.

En 1841 se construyó la primera taberna de Centralia, Bull’s Head, y poco después, en 1854, Alexander W. Rea, un ingeniero minero civil de la compañía Locust Mountain Coal and Iron, se mudó a la zona y construyó calles y parcelas. Hasta 1865 este lugar se conocía como Centreville, hasta que se estableció la oficina de correos, entonces pasó a llamarse Centralia.

Centralia se convirtió entonces es un bonito pueblo que vivía en gran parte de sus minas de carbón. Ya en 1860-1870, Centralia fue cuna de activistas de la organización secreta de mineros llamada Molly Maguires. Algo así como la logia masónica de las minas, aunque con más mala baba. Sus actividades eran propias de las bandas callejeras que no quieren que nadie meta las manos en sus negocios, eufemísticamente organizados en «gremios», aunque tuvieran aspecto de ser los Corleone de la minería. Tanto es así que el fundador de Centralia, Alexander Rea, fue asesinado en las afueras del municipio el 17 de octubre de 1868 por esta orden clandestina, sin mencionar otros tantos asesinatos, incendios y ajustes de cuentas propias de la mafia italiana.

La cuestión es que Centralia era un lugar en el que cualquier chispa podría prender la mecha, como finalmente sucedió. En 1962 se produjo un incendio aparentemente inofensivo y fortuito en un basurero del municipio, dentro de una fosa de una mina abandonada, que rápidamente se extendió por el subsuelo hasta llegar a una veta de carbón. Las llamas que brotaron a la superficie no tardaron en ser extinguidas por el cuerpo de bomberos, pero el carbón de las entrañas de la tierra continuó ardiendo inexorablemente. Las continuas emanaciones de monóxido de carbono empezaron a afectar a la salud de varios habitantes. Nadie es capaz de apagar un fuego subterráneo como ese, y el problema es que bajo Centralia se calcula que la veta de carbón de 13 kilómetros de extensión es suficiente para alimentar el fuego durante 250 años. Ya en la entrada del municipio, por la carretera estatal 61, puede divisarse un enorme cartel que advierte: «Incendio en mina subterránea. Adentrarse en esta área puede ocasionar graves daños o la muerte. Presencia de gases peligrosos. Peligro de hundimiento».

Al principio, la gente se resignó a vivir sobre una eterna parrilla. Con todo, esta inestable situación ha ido obligando a los habitantes de Centralia a abandonar paulatinamente sus casas ante la posibilidad de que en cualquier momento se abra una brecha en el suelo de la cocina o el dormitorio y una lengua de fuego lo calcine todo. Ya en 1979, ocurrió un incidente que hizo que la población empezará a cobrar conciencia del peligro que acechaba: el propietario de una gasolinera insertó una vara de medición en uno de los tanques subterráneos para verificar el nivel de combustible; al retirar la vara esta estaba caliente, de modo que el propietario tuvo la idea de hacer descender un termómetro con una cuerda. Al sacar el termómetro, descubrió aterrorizado que la gasolina del tanque estaba a 78 grados.

Y es que también el fuego ha conseguido levantar las calles y partir en dos las carreteras, como si el lugar hubiera sido víctima de un terremoto, y de determinadas zanjas brotan columnas de humo, como las chimeneas de una ciudad subterránea. Una de las grietas que se abrió en el suelo calefactado de Centralia fue en la que un niño de 12 años, Todd Domboski, cayó en 1981. El niño fue finalmente rescatado, pero se descubrió que el pozo recién abierto

tenía decenas de metros de profundidad.

Ante lo descrito, no es extraño que el pueblo les sirviera de inspiración a los desarrolladores del videojuego *Silent Hill*, del que también existe ya una adaptación cinematográfica del mismo título.

Actualmente se estima que la veta de carbón bajo Centralia tiene una extensión de 10 kilómetros y que está ardiendo a toda mecha, como una eficiente locomotora de vapor, a unos 1000 metros de profundidad. Así que debido a que el pueblo parece estar vivo, siempre abriéndose, partiéndose y emitiendo un gorgoteo incesante, las autoridades evacuaron la ciudad en 1984 y el Congreso de los Estados Unidos asignó más de 40 millones de dólares para la reubicación de las personas. Las familias que decidieron aguantar las condiciones de Centralia finalmente fueron expulsadas en 1992, después de una larga batalla legal y de que el estado de Pensilvania les expropiara todos los inmuebles. En 2002, el servicio postal estadounidense revocó el código de área del pueblo. Actualmente, la única iglesia que ha quedado en el lugar celebra servicios religiosos semanalmente los sábados por la noche y sus cuatro cementerios, casualmente, están en muy buen estado. Algunos turistas se aventuran a acercarse a Centralia, aunque pocos lo hacen sin un atisbo de inseguridad en el paso. En cualquier momento este pequeño municipio fantasma, invadido ya por la vegetación, puede abrirse y tragarse todo cuanto se halle sobre él. De momento, tenéis todavía dos siglos por delante para poder visitarla en plena «efervescencia».

Aunque Centralia es el caso más conocido de ciudad construida sobre un submundo en el que no nos extrañaría encontrar las escenas que Jan van Eyck o El Bosco pintaban sobre el apocalipsis y el Juicio Final, también existen otros que ya han sido anunciados por el Banco Mundial y la Agencia Internacional de la Energía. Casos que se han detectado en las regiones mineras de Borneo; de Jharia, en la India oriental; y del norte de China y Mongolia. Mundos de tinieblas y fuegos latentes de los que, además, emanan gases y humos que contribuyen perceptiblemente a efecto invernadero y el calentamiento global.

El más visitado es Brennender Berg («Montaña Ardiente»), un monumento natural situado en un profundo y estrecho desfiladero entre Dudweiler y Neuweiler Sulzbach, en el Sarre, Alemania. Desde 1688, el carbón aquí contenido está ardiendo sin descanso. La causa exacta del incendio se desconoce, pero probablemente se debiera a un caso de combustión espontánea debida a la presión. El fuego empezó a debilitarse en el siglo XVIII, pero aún hoy se atisban acumulaciones de humo en las grietas de la roca. Johann Wolfgang von Goethe visitó en una ocasión el lugar, allá por 1770, y como prueba de ello ahora existe una placa conmemorativa. Es probable que en algunos puntos de la zona, donde el suelo estuviera especialmente caliente, Goethe tuviera que dar saltitos como si se orinara o

danzara imitando a un masái.

Pero el récord de carbón ardiendo sin descanso se lo lleva monte Wingen, en Nueva Gales del Sur, Australia. Los primeros colonos creyeron que el humo y los gases que emanaban del monte eran de origen volcánico, pero se equivocaron. En las entrañas del monte Wingen hay enormes reservas de carbón que llevan ardiendo nada menos que 6000 años.

Renacimiento

La isla de Vozrozhdeniya (que traducido significa «Renacimiento») esconde bajo tierra un generador de muerte. En muchas ocasiones, cuando queremos deshacernos de lo que no nos gusta, simplemente lo enterramos. Un poco como la estrategia que popularmente se dice que sigue el avestruz, que ante una amenaza escarba un agujero e introduce la cabeza en él. A veces, este *modus operandi* resulta ventajoso, como es el caso del aristócrata inglés Mark Sykes, afectado por la epidemia de gripe española de 1918-1919, que fue enterrado en el pequeño cementerio de la iglesia de St. Mary de Sledmere, en el condado de Yorkshire. En 2007, un equipo de virólogos dirigido por John Oxford, profesor de virología del Queen Marys College de Londres, exhumó el cadáver de Sykes en busca de claves para acabar con la gripe aviar. Y es que Sykes, este hábil diplomático británico que jugó un papel crucial en el desmantelamiento del imperio otomano, había sido enterrado en un ataúd de plomo sellado herméticamente. Lo cual garantizaba que sus restos estarían bien conservados, y también los organismos patógenos que lo habían matado. Así pues, este *renacimiento* de un virus letal enterrado podría salvar muchas vidas en un futuro.

Pero el caso de la isla Renacimiento es distinto.

En 1988, en la URSS de Gorbachov, los científicos soviéticos enterraron aquí centenares de toneladas de bacterias de ántrax para evitar las inspecciones de Occidente, pues este arsenal militar de ántrax se había concebido violando la Convención de Armas Biológicas y Tóxicas (CAB), que tiempo antes habían firmado (junto con otros 162 países, de los cuales un buen puñado también siguen en secreto violando este tratado). La antigua Unión Soviética tenía por aquel entonces un desproporcionado número de personas, más de 60 000, dedicadas exclusivamente a la investigación, desarrollo y producción de armas biológicas, incluido el ántrax, la viruela y la peste. El transporte de este letal polvo rosado se realizó en enormes barriles de acero inoxidable rociados con cloro que viajaron hasta la remota isla Renacimiento, en el mar Aral, en un tren de 12 vagones. Pero ni el metro y medio de tierra que tenían encima ni el cloro con el que habían sido tratadas fueron capaces de mantener neutralizadas estas mortíferas bacterias. Y es que

desde 1948, después de que el Gobierno soviético instalara aquí un laboratorio ultrasecreto al aire libre, el Aralsk-7, a fin de experimentar con agentes biológicos que incluían ántrax, fiebre Q y botulismo, entre otras, la isla llegó a contener una verdadera ciudad que no figuraba en ningún mapa. Una isla en mitad de un lago que se seca que, a su vez, está en mitad de un desierto prácticamente deshabitado.

Los rusos abandonaron la isla en 1992, tras la desaparición de la URSS. Tres años después, científicos de Estados Unidos realizaron varias misiones secretas a la isla Renacimiento para tomar muestras de estas bacterias enterradas. Comprobaron, en efecto, que en el llamado «cementerio de ántrax más grande del mundo» algunas de las esporas aún sobrevivían. La situación empeorará con el tiempo a causa del proceso de desecación del mar Aral, que tarde o temprano provocará que la isla desaparezca, convirtiéndose en un simple montículo, y facilitando así que el ántrax llegue a tierra firme. La mayor parte de suministro de agua del Aral se perdió en la década de 1960, a razón de 25 a 55 kilómetros cúbicos por año, disminuyendo durante 10 años en un promedio de 20 centímetros anuales. En la década de 1970, la cifra se triplicó. No es extraño encontrar en este desierto de alto contenido salino barcos varados en la arena, como si estuviéramos en una película de ciencia ficción pesimista.

En la actualidad, la isla está dividida en dos países, Uzbekistán y Kazajistán. En mayo de 2002, gracias a un acuerdo entre Uzbekistán y Estados Unidos, se empezó a descontaminar la isla, aunque solo los gérmenes patógenos enterrados en la región uzbeka. Cuando el Aral termine por desecarse y las tormentas de polvo desentierren las esporas, estas serán transportadas por el viento, insectos y roedores a las zonas más pobladas.

El caso de Renacimiento no es, en absoluto, el único del mundo, pero probablemente sea uno de los más delicados en la actualidad. Los terroristas o naciones que quieran adquirir la capacidad de producir armas biológicas podrían sentirse tentados por la posibilidad de obtenerlos de la flora y la fauna silvestres contaminadas por los agentes patógenos de esta región. Tal como afirma Ken Alibek, exsubdirector de Biopreparat, que testificó hace unos años ante el Comité de Servicios Armados de la Cámara de Representantes de Estados Unidos: «Una organización o un individuo decididos podrían obtener cepas virulentas de microorganismos de sus reservorios naturales». Como si miles de bombas nucleares enterradas durante la Guerra Fría ahora florecieran en el campo esperando ser cosechadas por cualquiera.

Una isla potencialmente mortífera, que décadas atrás fue uno de los principales polígonos de ensayos de armas bacteriológicas. Aquí se realizaron todo tipo de experimentos para estudiar los patrones de diseminación de los aerosoles de agentes de guerra biológica y los métodos para detectarlos, así como el nivel efectivo de las bombas atomizadoras de racimo llenas con

diferentes tipos de agentes biológicos. Se realizaron experimentos con ganado y animales de laboratorio. Los científicos liberaban rutinariamente al ambiente peste, viruela, brucelosis y, por supuesto, ántrax. La responsabilidad de las muertes masivas de peces locales, brotes de peste y otros casos de enfermedades infecciosas se ha atribuido a estos ensayos, aunque de lo que sucedió en la isla apenas se sabe nada porque los documentos oficiales se extraviaron. A pesar de casi una década de inactividad, la isla continúa siendo una zona de extremo peligro, y sobre todo una amenaza ambiental sin precedentes. La descontaminación total del lugar parece ser casi una entelequia.

Un lugar espolvoreado de muerte, un campo minado de agentes patógenos, un reservorio de perpetua enfermedad. Un tipo de amenaza que no es tan llamativa y electoralmente fructífera como el de las armas de destrucción masiva de la Administración Bush, pero que sin duda puede ser tanto o más letal. Un lugar en el que está restringido el paso de visitantes, por supuesto, pero que es asiduamente visitada por saqueadores.

La versión atómica de este lugar puede encontrarse en la isla Runit, la cual forma parte del atolón de Enewetak, en las Islas Marshall. Allí existe una gigantesca estructura de cemento, plomo y acero en forma de domo, algo así como la versión radiactiva de la cúpula del trueno que Tina Turner dirige en *Mad Max 2: más allá de la Cúpula del Trueno* mediante la claúsula «dos hombres entran, uno sale». Este basurero nuclear llamado Cactus Dome, construido conjuntamente por la Comisión de Energía Atómica, la Agencia de Defensa Nuclear y la Guardia Costera de los Estados Unidos entre 1977 y 1980, guarda en sus entrañas los desechos radiactivos generados por las pruebas atómicas llevadas a cabo en las islas de la zona. 85 000 metros cúbicos de desperdicios radiactivos que incluyen barcos, estructuras e incluso el mismo suelo donde se hicieron estallar las bombas nucleares, que se acumulan en nueve metros de profundidad y 107 metros de ancho (un agujero que no tuvo que ser, irónicamente, cavado por nadie: se encargó de hacerlo la Cactus Test, una explosión atómica que tuvo lugar allí el 5 de mayo de 1958).

Prípiat

Tenéis aquí otra ciudad envenenada, pero esta vez no de ántrax, sino de un escape de energía nuclear producido por el más lamentable accidente nuclear de la historia, el del 26 de abril de 1986 en el reactor número 4 de la planta nuclear de Chernóbil. Un accidente que provocó que en las zonas peor contaminadas de la región se obtuvieran mediciones de 0,9 y 1,1 roentgens por hora (unas 100 000 veces el nivel de radiación hallado en una ciudad como Nueva York).

Aunque la idea que tenemos de «nuclear» implica la mano del hombre, lo cierto es que en la naturaleza también pueden encontrarse reactores nucleares. Como el que existe en el depósito de Oklo, en Bangombé, Gabón (antigua colonia francesa en el África ecuatorial occidental), en las minas de uranio de Franceville. En la actualidad ya está extinto, pero en el año que fue descubierto, en mayo de 1972, se demostró que la fisión nuclear había sido inventada en la Tierra hacía mucho tiempo. El equipo de geólogos que descubrió este lugar enseguida se dio cuenta de que algo extraño estaba pasando con el uranio de la mina: era tan escaso que parecía haber sido consumido por alguien. Poco después se toparon con la siguiente prueba: que en el pasado, hace 1800 millones de años, se produjeron fenómenos espontáneos de fisión nuclear que habían consumido 500 kilogramos de uranio a lo largo de cientos de miles de años (lo suficiente para fabricar una docena de bombas nucleares); el primer reactor nuclear completamente natural, en el área denominada Oklo, de 35 000 kilómetros cuadrados. Hasta entonces, la existencia de fisiones nucleares en la naturaleza solo era una hipótesis que había sido defendida por el físico norteamericano Paul K. Kuroda, de la Universidad de Arkansas, en 1956, y previamente, en 1953, por George W. Wetherill, de la Universidad de California, y Mark G. Inghram, de la Universidad de Chicago.

Actualmente, sin embargo, la hipótesis se ha verificado gracias al hallazgo de varios reactores nucleares, los cuales fueron encontrados en los mismos yacimientos muy cerca unos de otros, y que alteraron para siempre la composición de la cantera, ya que en aquella época todavía no existían grupos antisistema enarbolando pancartas de «nucleares, no». Para que os hagáis una idea del poder del uranio, una tonelada de uranio natural produce una energía equivalente a más de 16 000 toneladas de carbón, 80 000 toneladas de petróleo o 40 millones de kilovatios por hora de electricidad.

La razón de que ahora ya no encontremos reactores nucleares naturales se debe a que el uranio necesario, el uranio empobrecido (uranio-235) se desintegra con el tiempo: su periodo de semidesintegración es de 713 millones de años. Parece mucho tiempo, pero la Tierra ya tiene una edad de 4500 millones de años. Al formarse nuestro planeta, el uranio-235 constituía el 33 por ciento de todo el uranio fisible, pero hoy día solo supone el 0,7, una concentración insuficiente para desencadenar una reacción nuclear natural. Los seres humanos, no obstante, se han dedicado a extraer y concentrar uranio-235 para revivir la reacción artificialmente.

Por ello, reactor nuclear natural de Oklo no es comparable al artificial de Chernóbil, por ejemplo, sobre todo por los efectos adversos que produjo en la población humana. Y también los extraños daños colaterales que ocasionó en la naturaleza, como el que creó en el «bosque rojo». Al igual que los coloristas flamboyanes, aquella hibridación de acacia y fresno de la que hablo

en el capítulo de lugares mágicos y que, en vez de clorofila parecen contener sangre, el bosque de pinos situado en el centro de la planta nuclear de Chernóbil también presenta árboles rojos y amarillentos. Diez kilómetros cuadrados de bosque que recibieron una dosis tan alta de radiación como los insectos gigantes de las películas de terror de los años cincuenta. Ahora este bosquecillo es sin duda el más contaminado del mundo y, aparte de sus llamativos colores, también presenta mutaciones propias de los X-Men: por ejemplo, gigantismo. Por ello no es raro contemplar árboles cuyas ramas son incluso más gruesas que su tronco, lo cual provoca que los pinos se doblen o se caigan. Un bosque mutante de pesadilla que representa de forma grotesca los peligros de la radiación.

La versión urbanita de este bosque es la ciudad momificada de Prípiat.

Prípiat es una ciudad del norte de Ucrania, en la región de Kiev, que debe su nombre al río que la atraviesa. Fue fundada en 1970 para dar hogar a los trabajadores de la central nuclear de Chernóbil y a sus familias. Debido al escape de radiación 400 veces superior al producido por la bomba atómica que cayó sobre Hiroshima en 1945, la floreciente ciudad tuvo que ser evacuada de 50 000 habitantes en menos de tres horas por parte del Ejército ruso. Solo la dirección del viento el día de la explosión evitó que todos los habitantes de Prípiat hubiesen muerto ya. Las personas fueron desalojadas de sus domicilios a la fuerza, sin dar tiempo a nadie a hacer las maletas o coger sus posesiones más preciadas; los animales domésticos y el ganado fueron directamente sacrificados.

Prípiat fue una ciudad de clima templado y suelo fértil, considerada por muchos como una de las zonas más agradables para vivir de toda la antigua URSS. Lo cual es irónico, habida cuenta de su estatus actual. De ser una próspera ciudad que en solo 16 años había crecido de forma inexorable, se convirtió de repente en una ciudad fantasma muy particular. La mayoría de los pueblos fantasma que conocemos son lugares que han sido abandonados organizadamente por sus habitantes: atrás solo han dejado cosas sin valor, llevándose consigo todo lo que daba entidad a la ciudad. Los pueblos fantasma no dejan de ser, pues, pueblos en ruinas. Pero el caso de Prípiat es totalmente diferente. La evacuación fue tan apresurada que todo permanece tal como estaría en un día normal, salvo por la falta de gente. Como si todos hubieran sido abducidos por un gran platillo volante. Como si en cualquier momento tuvieran que aparecer los oscuros personajes con gabardina de la película *Dark City* para poner las cosas en su lugar, o los engullidores de realidad con aspecto de *Pac-Man* del cuento de Stephen King *Los Langoliers*. Coches aparcados, símbolos comunistas y los escudos de la URSS y de la República Socialista Soviética de Ucrania, edificios de apartamentos llenos de comida podrida, fotografías en sus marcos, juguetes, ropa y toda clase de enseres y objetos personales para la vida diaria, restaurantes con las mesas

puestas y el menú escrito en la puerta, hospitales llenos de medicamentos, escuelas con libros y exámenes sin corregir, gimnasios tan vacíos como todos los gimnasios del mundo cuando ya ha prescrito la *operación bikini*, un parque de atracciones que conserva incluso los coches de choque en mitad de la pista, llenos de óxido, moho, hongos y medio devorados por la vegetación que ha crecido gracias a la humedad producida al derretirse la nieve del invierno. La ciudad es un museo a tamaño real de una ciudad soviética de los años ochenta. Una fotografía en tres dimensiones del pasado. El escenario para rodar una película de viajes en el tiempo.

Las únicas personas que pisan el lugar son los investigadores, los científicos y las fuerzas de seguridad que custodian la zona.

Alrededor de Chernóbil y Prípiat queda un puñado de aldeas diseminadas que corrieron idéntica suerte, en cuyas entradas puede divisarse uno de esos letreros con ese símbolo amarillo universalmente conocido que indica la presencia de radiactividad. Se calcula que Prípiat podría ser repoblada dentro de unos 900 años. Menudo alivio. No obstante, si queréis visitarla a través de una película, recientemente se ha estrenado *Atrapados en Chernóbil*, un filme de terror dirigido por Bradley Parker en donde se cuenta cómo un grupo de seis turistas cansados de los anodinos viajes turísticos deciden contratar un *tour* extremo por Prípiat, donde descubrirán que no están solos en la zona.

Norilsk

Imaginaos una ciudad que hoy, según la OMS, tiene el mayor índice de recién nacidos con deformidades, más incluso que Hiroshima 20 años después de que estallase la bomba nuclear. No estoy hablando de un plató para el rodaje de películas de zombis, sino de una ciudad real.

La ciudad de Norilsk fue fundada en Siberia en 1935 para servir como gulag o campo de concentración de trabajos forzados para enemigos políticos de Stalin. 16 806 esclavos murieron debido al hambre y al frío. Allí tampoco se siguieron con demasiado interés las mínimas normas de seguridad de los trabajadores de las minas que extraían buena parte de los metales tóxicos de la tabla periódica, como el arsénico, el plomo y el cadmio. Como consecuencia de ello, metales pesados, isótopos radiactivos y contenedores de gases venenosos flotan ahora en los ríos de la región o están precariamente enterrados.

Bajo esta región también se halla la mayor reserva de níquel del mundo (un tercio de la existente), que constituye uno de los pilares básicos del mundo moderno, así que también se ha extraído y fundido a lo largo de los años a un ritmo endiablado. De ahí nace la Norilsk Nickel Co, la compañía que posee el mayor complejo de extracción y refinado de metales del mundo. Y también es

la empresa más contaminante de Rusia.

134 000 habitantes, pues, sufren hoy día las consecuencias de este epicentro de la contaminación que provoca que apenas brote la vegetación (no hay ni un árbol en 48 kilómetros a la redonda a causa de la lluvia ácida) y que el agua no se caracterice precisamente por su potabilidad. El 1 por ciento de todas las emisiones de dióxido de azufre del mundo lo respira este pequeño grupo de habitantes.

Norilsk es la ciudad más próxima al Polo Norte y está solo a 300 kilómetros del océano glacial Ártico. Así que, además de ser altamente contaminante, también es fría como un témpano (28 grados bajo cero de media en febrero). La nieve, debido a la contaminación, a veces es negra (todavía lo es). En otras ocasiones, según el metal del que hubiera demanda, la nieve era azul o rosa.

Un infierno nevado en el que el aire huele a azufre debido a los humos del gasóleo.

Una región cuya dimensión terrorífica es tan amplia que no cabe en esta guía de viajes. Así que os emplazo a consultar otros libros que sí se introducen hasta la médula en el ambiente de los campos de concentración siberianos, como *Archipiélago gulag,* de Alexander Solzhenitsin; *Vida y destino,* de Vasili Grossman; y *Relatos de Kolimá,* de Varlam Shalámov.

El macabro sentido del humor también ha tenido como protagonista a Norilsk: se dice que los mendigos de esta ciudad no piden limosna, sino que recogen la lluvia en vasos, evaporan el agua y venden el metal por unas monedas.

Magnitogorsk

Situada en una, ya extinta, montaña de hierro de proporciones colosales llamada Magnitka, Magnitogorsk ya es una ciudad fantasma y responsable de que la región sea una de las más contaminadas del mundo. Pero en su día, esta ciudad, que desde el aire se parece al circuito integrado de un ordenador (no puedo evitar imaginar al protagonista de la película *Exploradores* sobrevolando en sueños el circuito impreso de la futura nave espacial que construirá con sus amigos), situada al sur de los Urales (en el recóndito corazón de Rusia), al este de Moscú, fue un lugar digno de una película de terror.

Stalin echó el ojo a esta montaña constituida casi de hierro puro, única en la Tierra, para obtener los niveles de industrialización de sus rivales occidentales y, más tarde, para surtir de acero a las fábricas que estaban construyendo su arsenal militar para afrontar la Segunda Guerra Mundial. Dicho y hecho, Stalin fundó este pueblo minero que, en menos de 10 años,

redujo casi por completo la montaña. Un complejo minero monstruoso, inabarcable, en el que trabajaban a destajo miles de prisioneros políticos. La ciudad/campo de concentración estaba habitada por nada menos que 450 000 trabajadores, y casi 30 000 dejaron su vida en múltiples accidentes laborales. Un número de bajas escalofriante que nos evoca el Egipto en el que se construían las pirámides.

El objetivo de la planta era el de superar la producción de acero del Reino Unido. Los trabajadores eran transportados hasta allí en vagones de ganado en tales condiciones que no era extraño que muchos llegaran ya muertos. Solo durante el primer invierno de las obras de construcción del lugar murieron más de 3000 personas. Durante su estancia en la ciudad en 1987, el historiador Stephen Kotkin relató que el alcoholismo era una constante entre sus habitantes.

Según el plan original, Magnitogorsk (la «Ciudad de la Montaña Imán») estaba inspirada en la ciudad de Pittsburgh, que en aquel tiempo era el centro más importante en el campo de la producción de acero en los Estados Unidos. Los años que siguieron a la *perestroika* de Mijaíl Gorbachov trajeron un cambio significativo en la vida de la ciudad. La planta siderúrgica fue reorganizada como una empresa privada y finalmente participó en la reconstrucción del ferrocarril y el edificio de un nuevo aeropuerto. Irónicamente, ahora la ciudad precisa que el hierro sea importado del extranjero. Ahora es una ciudad relativamente normal, con un parque acuático abierto en 2002 llamado La Cascada de los Milagros, que es el centro de entretenimiento más grande de la urbe. También dispone de una galería comercial en el Mercado Central, llamada Grand. Una catedral de reciente construcción (2004), la catedral de Ascensión, una de las principales catedrales de la Iglesia ortodoxa rusa. La parte vieja de la ciudad conserva aún casas de la época stalinista. Y tiene un restaurante llamado Magnit, una casa de balcones azules situada en la avenida Karl Marx.

En el Parque de la Victoria, junto al río Ural, se levanta un gran monumento compuesto por dos hombres sosteniendo una pesada espada, que simboliza el acero con el que esta ciudad surtió al Ejército ruso para salir victoriosos en la Segunda Guerra Mundial. Sin duda, una ciudad donde Iron Man se sentiría a sus anchas.



Lugares mágicos

Lugares muy muy remotos • Thorpeness, un pueblo de cuento de hadas • Portmeirion, otro pueblo de cuento de hadas • Carmel, Solvang y más pueblos de cuentos de hadas • Rothenburg, el pueblo donde siempre es Navidad • Chand Baori y otros laberintos • Huerto de Getsemaní, laguna de Cuicocha y otros lugares místicos • Scapa Flow, buceando entre 25 000 toneladas de acero espacial • Skara Brae, el poblado neolítico mejor conservado del mundo • Cementerio de estatuas, neumáticos y bolas • Cables submarinos, o cómo unir todos los países del mundo • Cementerios de barcos y de aviones • Delta del Mekong, la confluencia de las religiones más extrañas • Angkor Wat, el mayor complejo religioso jamás construido • Pirámides chinas • Los castillos de Gondar • Las minas de sal de Wieliczka y Bochnia • Uyuni, el mayor desierto de sal • El Jardín de la Especulación Cósmica • Las Pozas, el jardín psicotrópico • El Sculpture Garden de Bruno Torfs • Secuoyas, a punto de violar las leyes de la física • La seta de la miel y el Árbol de la Vida • Hosen-Ji, el árbol que sobrevivió a una explosión nuclear • Baobabs, árboles de dibujos animados • Sangre de dragón, el árbol que sangra • El Roble del Ángel y Tree Top Walk • Balsa de las copas • Dead Vlei, el bosque petrificado y otras piedras • *Sliding rocks*, rocas que se mueven solas • Augustus, la roca más grande del mundo • La Calzada del Gigante • Cueva de Waitomo, el hogar de los gusanos luminosos • Biševo, la cueva azul, y río Celeste, el río azul • El Cañón del Antílope, un Van Gogh natural • Cueva de la Flauta de Caña, una Capilla Sixtina natural • El bosque de Irati, un bosque mágicamente normal • Islandia: tierra de hielo y fuego • La lluvia roja de Kerala • El cielo

Lugares que excitan nuestras retinas, que nos hacen creer de nuevo en las hadas, los unicornios y El País de Nunca Jamás. Lugares que huelen a genciana, a lavanda, a malvavisco y a cualquiera de esas flores en las que todos estamos de acuerdo que huelen bien. Lugares donde también ocurren fenómenos literalmente mágicos, todavía más espectaculares que los mostrados en las películas con un gran presupuesto en efectos especiales. Lugares resplandecientes, como si fueran fragmentos caídos del cielo para deleitar nuestros sentidos, con superávit de belleza, con esa belleza serena y sobrenatural que nuestro acervo cultural asocia al rostro de Cleopatra. Lugares feéricos, puros e intocados. Lugares oníricos y coloristas, como si se hubieran tragado un arcoíris surgido de la panza de los osos amorosos.

Lugares celestiales, como la Europa que percibían los habitantes de Guinea--Bisáu en la década de 1970 y 1980: los relatos que los *aventureros* (los emigrantes) narraban sobre Europa la convertían en otro mundo, un mundo que muchos asociaban al cielo, pues allí hacía frío, un agradable frío que debía ser obligatoriamente el prometido estado de gloria que según el imaginario mandinga musulmán sucedía a la tórrida vida terrenal; por eso muchos aventureros partían hacia Europa convencidos de que viajaban a la gloria.

También los europeos percibían otros lugares con esta mezcla de misticismo y extrañamiento. Lugares mágicos como lo era hace siglos Suramérica. Después de que, en 1492, Cristóbal Colón descubriera América, filósofos como Montaigne se sentían imantados por las particularidades de este nuevo mundo. Casi un nuevo planeta.

Lugares como el glaciar de Khumbu, en el Parque Nacional de Sagarmatha, en Nepal; el arroyo Piccaninny, en el Parque Nacional de Purnululu, en Australia; el archipiélago de Lofoten, en Noruega; o Jodogahama, en el Parque Nacional de Rikuchu Kaigan, en Japón. Todos ellos son lugares que se consideran, entre otros pocos, los últimos reductos de virginidad natural.

Lugares que han sido espectacularmente inmortalizados por el fotógrafo escocés Colin Prior, que se pasó 10 años recorriendo el planeta buscando la luz perfecta para captar estas maravillas paisajísticas en forma de panorámica. Zonas que conservan el 70 por ciento o más de su vegetación original y que abarcan como mínimo 10 000 kilómetros cuadrados en las que viven menos de cinco personas por kilómetro cuadrado. No se sabe cuánto tiempo durarán estas frágiles joyas de postal, así que, si tenéis la oportunidad de verlas alguna vez, ya sabéis, quedaos estáticos un rato, y luego: clic derecho…, guardar como… en la carpeta jpg…, aceptar, para conservarlas para siempre en el disco duro de vuestra memoria.

Escenarios que bien podrían incluirse en la indagación sobre lo sublime a nivel geográfico que Alain de Botton desarrolla en su recomendable ensayo *El arte de viajar*.

LUGARES MUY MUY REMOTOS

Si queréis descubrir lugares verdaderamente remotos, entonces hay que manejar las cifras de los últimos estudios sobre los lugares más alejados de todo cuanto existe. No hace falta recurrir a películas que empiezan con la frase sobreimpresionada «Hace mucho tiempo, en una galaxia muy muy lejana»; sin salir de nuestro sistema solar, es más, sin salir de nuestro propio mundo, podemos sentirnos más solos que el protagonista de *Soy leyenda,* de Richard Matheson. Tal como se debió de sentir Neil Armstrong en cuanto puso el primer pie en la Luna, mientras en el horizonte quedaba suspendido el punto azul pálido que era su mundo de origen.

Antes, los viajes eran tremendamente lentos: en 1787, la llamada Primera Flota británica tardó ocho meses en alcanzar Australia desde Inglaterra; 100 años más tarde, esa misma distancia se podía cubrir en 50 días. En 1928, el aventurero Bert Hinkler voló en solitario esa distancia en solo 16 días. En 1955 se tardaba dos días. Ahora se tarda menos de un día. En los últimos 200 años la población mundial ha pasado de 1000 millones a 7000 millones; la mitad de ese crecimiento se produjo a partir de 1960. Pero si la población se ha multiplicado por siete en 200 años, su movilidad se ha multiplicado por más de mil. Sin duda, da la sensación de que el ser humano ya ha pisado todos los rincones de la Tierra (sensación que se agudiza cuando viajamos a algún país remoto para encontrarnos las mismas aglomeraciones de nuestra ciudad para tirar fotos a algún templo milenario). Sin embargo, se ha calculado que todavía el 10 por ciento del planeta es casi inaccesible para la civilización. A pesar de que la gente no deje de moverse a pie, en barco o en avión. A pesar de que ya en 1908, Robert Edwin Peary alcanzara por primera vez el Polo Norte; o de que Richard E. Byrd lo sobrevolara por primera vez en 1929. A pesar de todo eso, una parte muy importante del mundo todavía es tan desconocida como un planeta extraterrestre.

Por ejemplo, el archipiélago de Tristan da Cunha es el conjunto de islas habitadas más remoto de la Tierra y más distante de la tierra firme. Está compuesto por cuatro islotes y allí solo habitan 300 personas, 300 hombres y mujeres que solo tienen siete apellidos y se agrupan en alrededor de 80 familias. Se halla a 2430 kilómetros al sur de la isla de Santa Elena, donde murió Napoleón. Administrativamente pertenece a la Corona británica: los ingleses la ocuparon para evitar que nadie organizara una operación de rescate del emperador francés. Allí, os lo garantizo, no conocen lo que es hacer cola para llevar a cabo una gestión burocrática. Sin embargo, el sitio no es muy agradable a nivel meteorológico: aunque no hace demasiado frío, las rachas de

viento pueden alcanzar los 190 kilómetros por hora. Además, la capital, Edimburgo de los Siete Mares, está enclavada junto a la base de un volcán activo cuya postrera erupción fue en una fecha aterradoramente cercana: 1961.

Otros defectos de esta sociedad tan aislada y tan endogámica, además de los problemas de salud que conlleva contraer matrimonio con otros miembros de tu familia (no hay mucho más para elegir), son las bacterias y los virus. Microorganismos que a nosotros apenas nos afectarían, a ellos les producen enfermedades, como un brote asmático que causó estragos. Ello se debe a que sus cuerpos están muy poco expuestos a las enfermedades típicas de todos los países del mundo, lo cual debilita sus sistemas inmunitarios hasta el grado de convertir a estos isleños en hombres y mujeres de cristal.

Si en un arrebato eremítico os decidís por emigrar a este reducto de la humanidad, os advierto de entrada que la televisión no llegó hasta 2001. Ahora el único canal que emite allí es el de las fuerzas armadas británicas, cuya señal llega desde las islas Malvinas. No suena muy divertido. A continuación, vuestro abanico de ofertas laborales se reducirá ostensiblemente: pesca (la langosta está muy cotizada) o ganado. También existe una tienda de artesanía, una oficina postal y un supermercado. La parte positiva es la soledad y la sensación de no pertenecer a ninguna nacionalidad: en mitad del océano, lejos de rutas marítimas. Tan lejos que lo cierto es que hasta allí solo se puede llegar una vez al año con el Royal Mail Ship St. Helena. O sea, que si hacéis un pedido a Amazon o eBay, tened en cuenta que el paquete tardará en llegar. Este barco también os permitirá visitar las otras islas del archipiélago, que han sido declaradas patrimonio de la humanidad por la Unesco. Si solo vais de visita a estas islas de Tristan da Cunha, no perdáis el barco o entonces deberéis permanecer como mínimo un año en tierra.

Si buscáis lejanía en vuestro propio velero, sin tierra firme ni isleños endogámicos, entonces poned rumbo a Punto Nemo, el punto del mar más distante de la costa, al sur del océano Pacífico, al oeste del cabo de Hornos. Miréis donde miréis, la costa más próxima está a 2688 kilómetros de distancia y son tres: la isla de Maher, en la Antártida; la isla Ducie, en el archipiélago de las Pitcairn; y Motu Nui, un islote junto a la isla de Pascua. Así pues, Punto Nemo constituye el centro de un círculo de más de 21 millones de kilómetros cuadrados de superficie acuosa (aproximadamente la misma superficie que tenía la antigua Unión Soviética). Punto Nemo es uno de los llamados polos de inaccesibilidad (PI), que son lugares que se hallan a la mayor distancia de cualquier punto de acceso, generalmente de la línea de la costa. Punto Nemo es el polo de inaccesibilidad del Pacífico.

No obstante, si el mar o la playa no es lo vuestro, entonces deberéis viajar al interior de China, cerca de la ciudad de Urumchí. Allí pocos conocen

lo que es el mar, porque la costa más próxima está a 2648 kilóemtros.

El progreso ha permitido que, según un estudio del Banco Mundial y del Joint Research Center (JRC) de la Unión Europea, más de la mitad de la población mundial viva a menos de una hora de alguna ciudad. Excepto el Tíbet, los glaciares y las zonas de la Amazonia, el resto es accesible por carretera, aire o agua. Sin embargo, puestos a buscar un lugar tranquilo, la ciudad más remota vía tierra es Iquitos, en Perú, pues no dispone de carretera alguna que la conecte con centros urbanos relevantes. El aeropuerto más aislado del mundo es el de la isla de Pascua, en el Pacífico, que está a 2603 kilómetros del aeropuerto más próximo, el de la Polinesia francesa. Pero el lugar en tierra firme más remoto de todos está en el altiplano del Tíbet. Llegar allí requiere un día de coche y 20 días a pie para llegar a Lhasa o Korla.

Sin salir de la península ibérica, entonces quedan algunas zonas aisladas al sur de Sevilla, en la localidad de Isla Mayor y en el parque de Doñana (al ser una zona protegida); y también determinadas áreas de Castilla-La Mancha y de los Pirineos. El punto más alejado del mar es la localidad de Nombela, en Toledo. Hoy día, pues, convertirse en ermitaño español es una empresa tirando a imposible.

Y es que el mundo es muy grande, y la población humana, en comparación, resulta minúscula. Si echamos un vistazo a la demografía de Estados Unidos, descubriremos con asombro que 43 millones de personas se concentran solo en el 3 por ciento urbano del país. Y más aún, tal como explica Edward Glaeser en su libro *El triunfo de las ciudades*: toda la humanidad cabría en el estado de Texas, aunque todos residiéramos en nuestra propia casa unifamiliar. Si no quisiéramos tantas comodidades, sino simplemente un habitáculo de unos tres metros de diámetro, la población mundial podría caber holgadamente en unos 50 000 kilómetros cuadrados, es decir, que cabríamos todos en las islas de Sri Lanka, Tasmania o Haití.

En definitiva, todavía somos una pequeña mancha en esta gigantesca Tierra que nunca nos podremos acabar. Bueno, si seguimos creciendo al mismo ritmo como hasta ahora, es decir, doblando la población mundial cada 50 años, en 400 años ya cubriremos toda la superficie de la Tierra. Aun así, dispondríamos de 100 metros cuadrados para cada uno, según los cálculos de Graham Tattersall en su libro *Cómo los números pueden cambiar tu vida*. Y eso sin contar el espacio que podríamos ganar si construyéramos verticalmente.

THORPENESS, UN PUEBLO DE CUENTO DE HADAS

Hay lugares que han asimilado fantasías conocidas para conformarse a sí mismos, como el pueblo de cuento de hadas llamado Thorpeness, en Gran Bretaña, en la bucólica costa de Suffolk. Aquí todo está construido para resultar encantador.

Por ejemplo: la visión de un depósito elevado de agua puede resultar dañina para la retina sensible, así que nada como recubrirla de madera, disfrazarla, y luego construir una casa en la cima para fingir que, en realidad, toda esa estructura forma parte de una casa altísima, más alta que los propios árboles que la rodean, como si se hubiera estirado de repente hacia el cielo víctima de algún hechizo. La «casa de las nubes» se construyó en 1923 para ocultar el tono aburrido y grisáceo del depósito de agua y ahora, a 12 metros del suelo, solo parece ser útil para inquilinos provistos de alas.

En Thorpeness también encontramos un lago artificial, el Meare. Tiene 260 000 metros cuadrados y fue creado por la anegación del campo en 1910, como un lago de Disneylandia. Sensación que se agudiza cuando echamos un vistazo a las casas que se levantaron alrededor del lago. Podréis localizar la casa de Wendy o la guarida del Dragón. O una cueva de contrabandistas que es una recreación de la de Titania en *El sueño de una noche de verano,* de Shakespeare. El resto de las casas que veréis tienen un aire campestre, típicamente inglés, típicamente idílico. Así como el club de campo de estilo colonial y el campo de golf.

Y es que si Thorpeness tiene pinta de parque temático es porque originalmente fue concebido como tal. En 1930 fue abierto al público como si fuera un *resort* para gente adinerada, equipado con toda clase de lujos para los adultos (como unas cabañas «para la luna de miel») y recreos para los niños (como la posibilidad de vivir en el escenario de sus libros de aventuras, buscando tesoros enterrados, por ejemplo). Su promotor fue un tal Glencairn Stuart Ogilvie, abogado y dramaturgo escocés de familia acomodada: su padre había sido uno de los pioneros del ferrocarril en 1858, ingresando sumas astronómicas gracias a ello. Al morir su padre, Ogilvie heredó la finca Sizewell junto a un pueblecito de pescadores llamado Thorpe. Entonces tuvo una genial idea: convertir aquel anodino pueblo en el paradigma de la felicidad, la seguridad y la salud, en un paraíso inglés que fuera el lugar predilecto de las clases altas para pasar sus vacaciones, alejándose lo máximo posible de las estresantes ciudades modernas y de la obsesión por industrializar Inglaterra. Una burbuja de romanticismo inglés. Un lugar directamente sacado de libros de fantasía. No en vano, Ogilvie era amigo íntimo de J. M. Barrie, el autor de *Peter Pan*, y se inspiró en los personajes y escenarios del libro de su amigo para diseñar, junto a los arquitectos Frederick Forbes-Glennie y William Gilmour, algunos de los lugares del pueblo, que pasó a llamarse Thorpeness.

El nieto de Glencairn, tras la muerte de este, se vio obligado a vender

muchas de las casas de Thorpeness, así como el club de campo y el club de golf, para poder hacer frente al impuesto de transmisiones. Como hasta el momento todas las viviendas solo se habían vendido a familiares o a amigos de la familia, Thorperness empezó a recibir entonces nuevos inquilinos y el pueblo perdió su carácter «privado». En la actualidad, el pueblo, que continúa conservando su carácter de lugar de veraneo, tiene una población de unas 400 personas, pero en los meses de verano llega a tener 1600. Muchos de los visitantes acuden a Thorpeness desde hace generaciones, como los amigos de la familia Ogilvie o los familiares de los trabajadores que ayudaron a construir esta recreación de fantasía.

Por cierto, la «casa de las nubes» empezó a llamarse así cuando fue ocupada, en 1987, por su primer inquilino, Malcolm Mason, otro escritor de libros infantiles que también era amigo íntimo de la familia Ogilvie. Actualmente la casa tiene cinco dormitorios y tres baños en el interior de la estructura que eleva la casa hasta las alturas. A la habitación con vistas de la casa que está sobre las copas de los árboles se accede tras subir 68 escalones. Se puede alquilar por una semana por un precio que oscila entre los 2000 y los 3000 euros, según la temporada del año.

PORTMEIRION, OTRO PUEBLO DE CUENTO DE HADAS

En la misma línea que Thorpeness encontramos Portmeirion, en el norte de Gales, que también persigue que los elementos ambientales y arquitectónicos desprendan un halo vagamente mágico. Se encuentra a pocos minutos de la carretera entre Porthmadog y Dolgellau, en la costa de Snowdonia. La entrada al pueblo cuesta diez libras. Un precio que os abrirá el acceso a un lugar extravagante donde las casas tienen estilo italiano (muy chocante en un ambiente galés), las plazas están decoradas con estatuas budistas y balinesas, se combinan las columnatas neoclásicas con panteones y en los jardines silvestres crecen importantes colecciones de rododendros y otras plantas exóticas.

Portmeirion, al igual que Thorpeness, fue fruto de una sola mente, la de sir Clough Williams-Ellis. Desde 1925 hasta 1975, año a año, invirtió toda su fortuna, más los ingresos que le iba proporcionado el reclamo turístico del pueblo. Portmeirion posee ahora una próspera industria hotelera y hasta una empresa de porcelana fina regentada por la hija de Williams-Ellis. Resulta un pueblo tan pintoresco que incluso ha servido de escenario para la antigua serie de televisión de ciencia ficción *El prisionero* o para algunos episodios de

Doctor Who. «El hogar de los edificios en ruinas», fue como la definió su creador.

Actualmente, todo el pueblo de Portmeirion es una suerte de hotel, cuyas casas y edificios se gestionan como habitaciones de hotel o casas de campo de alquiler, además de disponer de tiendas, cafeterías, salas de té y restaurantes. Por seis euros tendréis la oportunidad de subir a la locomotora del Welsh Highland Railway, un idílico tren de vapor, para realizar el trayecto de ida y vuelta a Portmeirion. Un lugar que también se congratula de haber sido destino turístico de famosos como Gregory Peck, Ingrid Bergman, Paul McCartney o el arquitecto Frank Lloyd Wright, que lo visitó en 1956.

Siguiendo la misma línea estética, aunque aún sin tanta envergadura, en Vietnam hay un hotel que podría encajar perfectamente en Disney World: el Hang Nga («Hermana de la Luna»). Fue construido en 1990 por Dang Viet Nga, hija del presidente del Consejo de Estado de Vietnam entre 1981 y 1988, que se inspiró en la Sagrada Familia de Gaudí para levantar un edificio que parece un dibujo animado (y que, como la Sagrada Familia, no deja de crecer y ganar en detalles año tras año). Tiene ventanas asimétricas, colores pastel, pasarelas laberínticas, toques de estilo neogótico, gotas de Dalí. El diseño general del edificio se asemeja a un árbol gigante, que incorpora elementos de diseño que representan formas naturales, como animales, hongos o telas de araña. El edificio casi no tiene ángulos rectos, entre otras cosas porque, en lugar de usar los planos de arquitectura estándar, Nga prepara sus propios diseños y contrata a artesanos locales para transformarlos en elementos estructurales. Además, las habitaciones son temáticas, dedicadas a diversos animales. Por ejemplo, hay una habitación dedicada al águila, la más espaciosa, en la que suele hospedarse a los estadounidenses (de cuerpos más voluminosos que los vietnamitas). Hay otra dedicada a la abeja y a la pulsión de las criaturas por colaborar entre sí, que incluso dispone de una pequeña cascada interior. El hotel está en Huynh Thuc Khang, 3, distrito 4, en la ciudad de Dalat.

CARMEL, SOLVANG Y MÁS PUEBLOS DE CUENTOS DE HADAS

El mundo es pródigo en pueblos que parecen salidos de cuentos de hadas, de aldeas en las que parece que todos sus habitantes toman regularmente el soma huxleyano que leemos en ***Un mundo feliz***, burbujas de felicidad autocontenida (al menos a nivel arquitectónico) que rozan el *kitsch* malo (como con el colesterol, hay *kitsch* bueno y *kitsch* malo). Lugares

extrañamente sintéticos, extrañamente limpios, como escenarios intocados.

Como el caso de Carmel-by-the-Sea, en la costa oeste de Estados Unidos, entre San Francisco y Los Ángeles, en el condado de Monterrey. En Carmel todo es caro: las casas, los hoteles, los restaurantes, los campos de golf. No en vano, aquí solo viven millonarios o artistas. Y se nota a los pocos minutos de pasear por sus calles: extremadamente limpias, sin papeles en el suelo, perfectamente orquestadas a nivel estético, flanqueadas por casitas como recién pintadas. Nada está dejado al azar en Carmel. Aquí todo tiene que ser perfecto y, además, concordar estéticamente con los cuentos del danés Hans Christian Andersen, como *Hansel y Gretel* (sí, solo falta una casita de chocolate para que todo sea perfecto). Carmel también ha sido hogar de escritores como James Ellroy y Robert Louis Stevenson. Además, todo el pueblo es *dogfriendly*, es decir, podéis acceder a bares, tiendas, hoteles y hasta a la playa con vuestro perro; y es recomendable que esté bien vestido y haya pasado por la peluquería, porque aquí los usuarios de perros cuidan a sus mascotas como si prácticamente fuesen seres humanos. No es la única ordenanza extraña en este pueblo extramuros de Estados Unidos: el código municipal prohíbe el uso de zapatos con tacones de más de cinco centímetros de altura y con una base inferior a 6,5 centímetros, a menos que el usuario haya obtenido un permiso especial para ello. Tal ordenanza fue introducida en la década de 1920 por parte de un abogado de la ciudad para evitar las demandas de las portadoras de tacón alto que se tropezaran en el pavimento irregular originado por las raíces de los árboles. Hasta 1986 tampoco estaba permitido vender y comer helado en la vía pública, pero Clint Eastwood, en su etapa como alcalde de Carmel, derogó dicha norma. En Carmel, además de casitas de cuentos de hadas, también descubriréis que no hay ni un solo semáforo, de modo que se recomienda admirar las fachadas de las casas con cierta cautela, so pena de que os pase un carísimo coche por encima.

Cerca de Carmel, en el condado de Santa Bárbara, también se encuentra Solvang, otro pueblo idílico que parece haber sido arrancado de cuajo del norte de Europa para instalarse aquí, muy cerca de las playas de Malibú. En Solvang todo tiene aspecto escandinavo: las casas (entramado de madera de ámbito rural), la decoración, la gastronomía. Incluso hallaréis molinos de viento, una réplica de la estatua de la Sirenita de Copenhague y un busto de Hans Christian Andersen. En 1991 se terminó una réplica del observatorio Rundetårn de la capital danesa a escala 1:3, que se encuentra en el centro del pueblo. Solvang fue fundada en 1911 por maestros daneses, y poco a poco se ha ido convirtiendo en un lugar pintoresco, hasta el punto de que ha aparecido en muchas películas y series de televisión desde un punto de vista estrafalario. Por ejemplo, en el capítulo 6 (temporada 19) de *Los Simpson*, se revela que Milhouse tiene un tío de Solvang llamado Norbert «Zack» van Houten que llega a Springfield en un avión de madera cuyo fuselaje recuerda a las

fachadas de las casas de Solvang. Y en *Padre made in USA*, capítulo 2 (temporada 4), Roger señala que ha comprado delicioso chocolate de Solvang.

Y para no olvidarnos en el tintero ningún pueblo de cuento de hadas, tampoco podéis dejar de visitar Gruyères. Situado en el centro de los prealpes friburgueses, Gruyères es un pueblecito medieval organizado a partir de una plaza oblonga que va de punta a punta del pueblo. Su nombre es inconfundible (aunque derive de un ave, la grulla, *grue*, en francés): aquí se produce el queso gruyer y el *vacherin fribourgeois*. La mayoría de las ventanas están repletas de flores tan bien cuidadas que parecen de plástico. Todo es tan insultantemente fotogénico que te invaden unas ganas irrefrenables de buscar ofertas de alquiler. O de ataviarte de caballero medieval, desenfundar la espada y ponerte a jugar a las aventuras con todos los turistas. A pesar de que aquí podría vivir Heidi o la familia Trapp, Gruyères tiene uno de los bares más terroríficos y lóbregos del mundo. Un bar consagrado a la imaginería de la película *Alien, el octavo pasajero*, entre otras obras del ilustrador H. R. Giger: el H. R. Giger Museum Bar. Un lugar de pesadilla, fundamentalmente armado a base de diferentes tipos de huesos (humanos y alienígenas), que sería el paraíso de cualquier perro. Un museo-bar escalofriante solo apto para amantes de lo macabro y del cine de ciencia ficción. El último bar del mundo que uno esperaría encontrarse en una villa medieval que parece anclada en el pasado. Como si hubiéramos encontrado una pantalla plana de plasma en una excavación arqueológica.

ROTHENBURG, EL PUEBLO DONDE SIEMPRE ES NAVIDAD

Rothenburg ob der Tauber es un encantador pueblo alemán situado en el distrito de Ansbach, en el sur del país, que parece haberse quedado detenido en el tiempo. Todo en Rothenburg es entrañable, desde las calles hasta sus tiendas o cafés. Hasta las personas parecen extrañamente entrañables. No en vano, esta antigua ciudad imperial medieval amurallada fue la inspiración de Disney para dibujar el pueblo de Pinocho.

Sin embargo, lo más mágico de este pueblecito a una hora en coche de Núremberg y a dos de Frankfurt es que aquí siempre es Navidad. Independientemente de lo que señale el calendario. Y además es una Navidad clásica, de la de árboles gigantescos prolijamente decorados, de calcetines colgados en la chimenea, de Papá Noel profiriendo su *ho-ho-ho*, como si todos se hubieran plegado irremediablemente a esa doctrina lampedusiana que

consiste en cambiarlo todo para que las cosas sigan igual. Bueno, aquí no cambia nada, en realidad, porque siempre es Navidad. Una Navidad en la que no chirriarían en absoluto los hermanos Grimm. Las casitas pintorescas y pintadas de colores chillones, las flores en las ventanas, el pavimento empedrado irregularmente, una torre vigía. Todo artificiosamente natural o naturalmente artificioso, si se me permite el oxímoron.

Rothenburg ob der Tauber también dispone de una de las tiendas más gigantescas, abigarradas, coloridas y azucaradas de artículos navideños de todo el mundo. Se llama Käthe Wohlfahrt y es verdaderamente el epítome de la Navidad. En Estados Unidos es particularmente célebre, pues su fundador comenzó vendiendo sus artículos navideños a los soldados estadounidenses destinados en Alemania allá por la década de 1960. Una vez traspones el umbral de la tienda, a cuya vera hay una furgoneta de reparto navideño que guarda semejanzas con el trineo de Santa Claus, podéis extraviaros en un laberinto de pasillos que suben y bajan, escaleras y pasarelas que os trasladarán a sótanos y subsótanos, hasta el punto de que probablemente os será difícil encontrar de nuevo la salida. Las estanterías son altas, los adornos cuelgan por todas partes, impregnándolo todo de una pátina *kitsch*. Entre los artículos disponibles, podeís encontrar desde el adorno más pequeñito e insignificante hasta el árbol hiperbólico, pasando por las figuras de la serie *Kindertraum* («Sueños de infancia»), únicas en el mundo y piezas de colección para los fanáticos. No hay palabras para describirlo todo. Si buscáis, por ejemplo, una estrella para coronar vuestro árbol, hallaréis tal variedad de las mismas que acabaréis por comprar cinco o diez árboles diferentes para poder poner solo las que más os gusten. *Horror vacui*. Todo abigarrado. Todo lumínico. Todo bonito y feliz. Incluso las vendedoras, que corren arriba y abajo ataviadas como duendes, no dejan de sonreír. Incluso uno podría jurar que esa sonrisa es totalmente fidedigna. En consecuencia, si gastáis una personalidad como la del doctor House, os recomiendo que no os acerquéis nunca a este lugar. Si, por el contrario, queréis dejaros embargar por el ambiente naíf, la música alegre y el Papá Noel barbudo de la puerta, suspendiendo durante un rato vuestra suspicacia adulta, entonces este es vuestro sitio. Eso sí, preparaos para ir esquivando japoneses: constituyen los turistas principales.

La tienda, además, alberga el Museo Alemán de la Navidad.

Y, naturalmente, la Navidad también se celebra aquí cuando lo señala el calendario. Entonces el pueblo más navideño del mundo se torna incluso más navideño, celebrando uno de los mercados navideños más románticos de Europa, el Reiterlesmarkt. Ideal para pasear entre tenderete y tenderete con un vino caliente especiado que os ayude a combatir las temperaturas bajo cero.

CHAND BAORI Y OTROS LABERINTOS

Existen versiones reales de los cuadros concebidos por M. C. Escher, el artista holandés conocido por sus grabados, xilografías y litografías que tratan sobre figuras imposibles, teselaciones y mundos imaginarios que desafían los modos habituales de representación. Seguro que todos recordáis aquel cuadro suyo lleno de escaleras infinitas que se conectan unas con otras. Una versión cinematográfica de este efecto fractal lo podéis ver en la secuencia final de la película *Laberinto*, cuando Jennifer Connelly se enfrenta a David Bowie, el Príncipe de los Duendes. El lugar existe, se puede ver y tocar y, según la leyenda, se dice que fue construido en solo una noche. También se dice que tiene tantos pasos para que resulte imposible que alguien recupere una moneda caída en el fondo.

Chand Baori, «el templo de los mil escalones», fue levantado en el siglo IX, y es uno de los primeros baoris construidos en Rajastán, en la India, concretamente en la localidad de Abhaneri, cerca de Jaipur (una ciudad que, por cierto, es justo lo contrario a un laberinto: visto desde arriba parece un tablero de parchís). Un baori es un pozo en forma de cono invertido con diversas terrazas unidas por tramos escalonados, un estanque de reserva de agua que se construía a causa de las duras condiciones climáticas de la India antigua. Para obtener más agua, se debía cavar cada vez más hondo.

El Chand Baori es uno de los baoris más profundos y grandes de la India: su planta cuadrada tiene 3500 escalones estrechos en 13 niveles escalonados y en total tiene más de 30 metros de profundidad (el equivalente a un edificio de diez plantas: hay que tener realmente mucha sed para bajar tantos escalones en busca de un poco de agua). El pozo no era, pues, meramente utilitario, sino que perseguía cierto *charme* arquitectónico con aires de geometría fractal. Se usaba tanto por motivos religiosos (en la entrada, en el lado norte, hay una balconada y los santuarios, donde había varios templos con imágenes de Ganesa, Durga o Mahishasuramardini) como para abastecer de agua a los habitantes de la zona (uno de los lados de la construcción posee sus propias habitaciones). Un lugar de pesadilla, un laberinto en tres dimensiones que uno no puede evitar asociar con una banda de Moebius, esa superficie con una sola cara y un solo borde, como un ocho apaisado, que simboliza el infinito en las matemáticas.

Pero si el 3D no es lo vuestro y preferís volver al tradicional 2D, podéis viajar a otro laberinto, el considerado más grande del mundo, que está en Dole Plantation, en la isla de Oahu (Hawái). Dole Plantation está abierto diariamente al público y no hay cuota de entrada para pasear por los jardines, pero sí para acceder al laberinto, llamado Laberinto de Piña (unos cinco euros). El laberinto se extiende a lo largo de 1,6 hectáreas e incluye 4,82

kilómetros de caminos, formados a partir de 14 000 plantas nativas y tropicales. Los visitantes que logren escapar del labertinto más rápidamente tendrán la oportunidad de grabar sus nombres en un cartel de la entrada.

Sin salir de España, en Menorca encontraréis la Pedrera de s'Hostal, un lugar del cual se extraía marés (piedra típica de la isla utilizada para las construcciones) hasta 1994. Las canteras de este lugar forman un laberinto de marés, el más grande de la Península. Las canteras de s'Hostal están situadas en el kilómetro 1 del Camí Vell, junto al núcleo urbano de Ciudadela de Menorca. Se accede al recinto por la Ronda Sur, a la altura de la rotonda de la gran escultura rectangular llamada Puerta de Mar.

El Megalaberinto de la Granja de los Davis, en Massachusetts, es el único laberinto que cambia año tras año, volviéndose cada vez más difícil de resolver.

HUERTO DE GETSEMANÍ, LAGUNA DE CUICOCHA Y OTROS LUGARES MÍSTICOS

El huerto de Getsemaní, situado en Jerusalén, conserva los olivos originales donde se dice que Jesucristo oró poco antes de ser crucificado. En Jerusalén, los pisos tienen precios prohibitivos, algunos habitantes conducen Mercedes y BWM a pesar de los altos aranceles para los vehículos de importación e incluso disponen de franquicias de McDonald's. Pero también se ven hombres y niños con *kipá* y bigudíes con su santa lectura en la mano y vestidos de negro incluso en los días más abrasadores. Todo mezclado y agitado, pero lleno de historia y religión. El líder sionista Ben Gurión resumió el sentimiento general de la población de esta manera: «Demasiada religión para tan poca tierra».

Y siguiendo con los lugares con implicaciones religiosas, nada mejor que realizar un baño de purificación en la laguna volcánica de Cuicocha, en Imbabura, Ecuador. La laguna se encuentra a 3068 metros de altura, en los Andes. Se dice que la llamada Laguna de los Dioses o Tsui-Cocha no tiene fondo. En realidad es un cráter antiguo del volcán Cotacachi con un diámetro de tres kilómetros y una profundidad de 180 metros, que no es una profundidad infinita, de acuerdo, pero tampoco es nada desdeñable.

En el interior, entre las emisiones de gases, despuntan dos islotes separados por el Canal de los Ensueños, el llamado Teodoro Wolf y el Yerovi. Los islotes poseen una vegetación exuberante con más de 400 especies que se han desarrollado sobre lava volcánica. Entre las especies vegetales se

encuentran algunas plantas medicinales o decorativas tan curiosas como las totoras, los sigses, las bromelias, el palo rosa, el puma maqui o el cedro rojo, además de 10 variedades de orquídeas y una especie de bambú llamado «suro» donde anidan las aves.

Lugares con nombres que parecen de otro mundo, de alguna novela fantástica, pero que, a diferencia de la Terramar de Ursula K. Le Guin, podéis pisar cuando se os antoje.

SCAPA FLOW, BUCEANDO ENTRE 25 000 TONELADAS DE ACERO ESPACIAL

Si preferís sumergiros en otro lugar lleno de historia e imágenes que jamás se os borrarán de la memoria, entonces debéis viajar a las islas Órcadas, en el mar del Norte. Las Órcadas son un archipiélago de unas 70 islas, de las cuales 20 están habitadas, frente a la costa norte de Escocia. Imaginaos el bucólico escenario. Playas lejanas y olvidadas. Enormes acantilados azotados por un mar rugiente. Granjas aisladas y muy dispersas entre sí (solo en la ciudad de Kirkwall podéis encontrar un poco de animación). Yacimientos arqueológicos de la Edad de Piedra, los menhires de Ring of Brodgar o los fantasmas de la mansión de Skaill House. Pero el lugar más mágico de las Órcadas está bajo el mar. Un lugar único para los aficionados al submarinismo: Scapa Flow. Un puerto natural repleto de pecios pertenecientes a una flota de buques alemanes de la Primera Guerra Mundial que optó por hundirse a sí misma antes que ser capturada por los británicos.

Este fondeadero ya fue usado por los navíos de guerra vikingos y luego perteneció a la Royal Navy británica hasta 1956. Tras la derrota alemana en la Primera Guerra Mundial, 74 navíos de la Kaiserliche Marine quedaron retenidos en la bahía con un incierto futuro. En noviembre de 1918 ya se habían convertido en una especie de atracción turística. Pero el almirante Ludwing von Reuter, oficial al mando en Scapa Flow, tras entender mal un titular de periódico que le hizo pensar que se iban a reanudar los ataques, dio la orden de echar a pique los barcos el 21 de junio de 1919 para impedir que cayeran en manos británicas. Como resultado de ello se hundieron un buen puñado de naves: diez acorazados, cinco cruceros de combate, cinco cruceros y 44 destructores.

En la actualidad, el lugar es realmente un cementerio sumergido. Una ciudad de acero en la que podría saliros al paso Neptuno o la sirenita del cuento de Hans Christian Andersen. Un mundo submarino en ruinas que está siendo devorado por la naturaleza mientras se convierte en un gran coral

artificial.

Muchas empresas ofrecen inmersiones en Scapa Flow para contemplar estos gigantes de hierro hundidos, lo cual ha convertido el lugar en uno de los más preciados por los buceadores. Un total de 25 000 toneladas de navíos de la flota alemana esperan allí abajo para que sean redescubiertos por turistas aventureros. Pecios llenos de óxido y algas, lo cual les confiere una apariencia como de ciudad abandonada.

Un día típico en Scapa Flow empieza zarpando del muelle a eso de las ocho de la mañana mientras uno ingiere un opíparo desayuno inglés compuesto de cereales, tostadas, té y demás para afrontar la jornada con energía. El agua está a unos 8 o 10 ºC. Junto al traje de buceo y el equipo de supervivencia no puede faltar una boya de señalización, que podéis usar para ser recogidos por la embarcación al finalizar la inmersión. Bucear entre los pecios puede resultar peligroso, y ya se han producido algunas muertes, pero internarse por las entrañas de esas gigantescas estructuras de hierro, como el Wilhem, el Brummer, el Kronprinz o el Koenig, iluminando con vuestro foco de luz a los lábridos, galanos, congrios, langostas y pulpos que allí habitan, es una sensación indescriptible. El agua no está sucia, pero la falta de luz solar no os permitirá tener una panorámica general de las estructuras y el armamento pesado de estos colosos inertes, lo cual también os hará sentir como diminutos seres entrando y saliendo de ballenas de metal.

Además, todo ese acero que os rodeará resulta más especial de lo que parece a simple vista, porque es un tipo de acero que ahora resulta importante para explorar el espacio exterior. Y es que el metal sumergido en las Órcadas es tremendamente útil para construir determinados elementos de los vehículos espaciales. La razón es que el acero fue forjado hace mucho tiempo, antes de que nadie hiciera explotar una bomba atómica en el planeta Tierra. La era nuclear empezó en 1905, cuando un empleado de la oficina de patentes de Suiza, Albert Einstein, descubrió que se puede obtener gran cantidad de energía a partir de una pequeña cantidad de materia: 25 000 millones de kilovatios por gramo (quemando un kilogramo de carbón solo obtenemos 8,5 kilovatios). Pero no fue hasta pasados 40 años cuando alguien lanzó un gramo de materia sobre la ciudad de Hiroshima: fue la primera vez que desencadenamos el poder del átomo, y no fue para obtener energía que todos pudiéramos consumir, sino para destruir todo lo que quedara cerca de la explosión. La consecuencia es que empezó a dispersarse en el ambiente una cantidad medible de radiación. En el ambiente de todo el planeta.

Al quedar sumergido a tanta profundidad, la radiación de las explosiones atómicas de Hiroshima, Nagasaki y las posteriores no llegó a alcanzar a esta colección de barcos hundidos. Así que las miles de toneladas de acero que hay aquí no contienen las pequeñas trazas de contaminación radiactiva del acero que se forja hoy día. La radiación, al parecer, desvirtúa por ejemplo las

mediciones de los monitores de radiación con los que van equipados los vehículos espaciales. Hay más acero en el mundo que ha estado a salvo de la influencia de la radiación de las explosiones atómicas (hasta 1998 han estallado, oficialmente, 2053), pero en Scapa Flow hay mucho en un lugar muy localizado, lo cual abarata notablemente los costes de extracción. Dan van der Vat ha contado con más detalle toda esta historia en su libro de 2002 *The Grand Scuttle: The Sinking of the German Fleet at Scapa Flow in 1919*.

Para que os hagáis una idea de lo omnipresentes que son los restos de las pruebas nucleares, sobre todo en las décadas de 1950 y 1960, en cualquier organismo que estuviera vivo durante esos años hay pruebas de ello en sus tejidos en forma de carbono-14. Y tal como demostró en 2005 el biólogo sueco Jonas Frisen a fin de determinar cuánto tiempo viven nuestras células cerebrales, todas las personas nacidas en esos años son portadoras de un legado nuclear permanente en su cerebro, en forma de exceso de carbono-14 (sin efectos conocidos, aún, en la salud).

Si os sumergís en este lugar lleno de acero no contaminado, algunas de las empresas incluso os permitirán alquilar divertidos trajes de buceo que imitan los trajes de Supermán, Spiderman y otros personajes, lo cual debe de dar una imagen un tanto extravagante: superhéroes patosos buceando y echando fotos entre chatarra alemana hundida al final de la Primera Guerra Mundial. Y es que el turista de pro no conoce límites a su sentido del ridículo.

SKARA BRAE, EL POBLADO NEOLÍTICO MEJOR CONSERVADO DEL MUNDO

Según el escritor norteamericano David Foster Wallace, bucear entre pecios no debería tener nada de mágico (y no solo porque lo hagas disfrazado de superhéroe), sino porque un cementerio de barcos sería todavía más macabro que un cementerio de cadáveres. En su crónica periodística ya mencionada acerca de cómo pasan las vacaciones las personas que deciden encerrarse en un crucero de lujo, *Algo supuestamente divertido que no volveré a hacer*, Foster Wallace describe el océano y los barcos que se oxidan en ellos como un infierno salado de espuma corrosiva, como el gargarismo que se usa para aclarar la garganta.

Así que si sois más de secano y lo de sumergiros entre pecios cuyo metal sirve para viajar al espacio exterior os produce claustrofobia, las Órcadas también ofrecen un lugar mágico en su superficie: el poblado de Skara Brae, cuya existencia se descubrió gracias a una tormenta y la curiosidad de un arqueólogo bastante feo y un poco *freak*.

La tormenta de marras arrasó todo el país en 1850 durante 48 horas, y entre otras cosas arrancó la hierba de un montículo de suelo irregular situado en la bahía de O'Skaill. Unos años más tarde, en 1928, pasaba por allí el excéntrico arqueólogo Vere Gordon Childe, que acabó de sacar a la luz todos los secretos de este pueblo abandonado repentinamente por sus habitantes en el año 2500 a. C. (aún se ignora la razón de ello, pero hay indicios de que lo hicieron atropelladamente, como si huyeran de algo). Un poblado, más antiguo que Stonehenge y las pirámides de Egipto, compuesto por un total de nueve casas con más de 5000 años de antigüedad. Las casas sorprenden por su sofisticación: tienen cerradura, un sistema de desagüe e, incluso, fontanería elemental con aberturas en las paredes para evacuar los desechos. Sus habitantes gozaban de muchas comodidades, sin embargo carecían de madera, así que calentaban sus casas quemando algas. Si os apetece profundizar un poco más en la vida cotidiana de estas gentes, así como en la biografía del arqueólogo que las descubrió, os recomiendo la lectura de *En casa*, de Bill Bryson.

Actualmente, Skara Brae está considerado el poblado neolítico mejor conservado y más completo de Europa y forma parte del patrimonio de la humanidad protegido por la Unesco.

Por cierto, en el archipiélago de las Órcadas opera la compañía aérea Loganair, que según el *Libro Guinness de los récords* tiene el honor de ofrecer el vuelo comercial más corto del mundo, uniendo los aeródromos de las islas Westray y Papa Westray. El vuelo apenas dura dos minutos de reloj, así que no vale la pena ni pedir un café. Y es que las dos islas apenas están separadas por dos kilómetros de agua. Quizá es una buena forma de iniciarse para todos aquellos que tienen fobia a volar.

CEMENTERIO DE ESTATUAS, NEUMÁTICOS Y BOLAS

Si os consideráis antibelicistas y eso de bucear entre objetos de la guerra no es lo vuestro, quizá prefiráis hacerlo entre obras artísticas. En Ucrania se encuentra el mayor cementerio subacuático de estatuas del mundo.

Al librarse del dominio comunista, miles de ucranianos salieron a las calles, destruyendo todos los símbolos soviéticos que se encontraran. Entre los símbolos estaban infinidad de estatuas conmemorando a Marx, Lenin o Stalin y otros exponentes de la *nomenklatura* que se hallaban por doquier en las principales ciudades ucranianas. Las estatuas fueron descuajadas y lanzadas al fondo de los lagos y ríos del país. Ahora, si buceáis por Ucrania, os

encontraréis con un paisaje mágico, en el que centenares de estatuas aparecen semienterradas por la flora marina a 20 metros de profundidad. Como si hubieran abierto un museo bajo el agua o se hubiesen descubierto restos de una antigua civilización que respiraba a través de branquias en vez de pulmones.

Un museo como el que ha sido creado por el escultor e instructor de buceo Jason Taylor en la isla caribeña de Granada. Sus puertas se abrieron en mayo de 2006.

Lo compone un puñado de esculturas construidas con materiales que se integran en la fauna y flora de un arrecife, por ello su aspecto siempre es cambiante, ya que el coral y los peces participan en la modificación de la obra artística. También la luz procedente de la superficie cambia la iluminación de la escena, incluso alterando los colores, debido a los movimientos del agua, las corrientes o las turbulencias. Así pues, cada entrada al museo es diferente, impredecible. Según Taylor, su obra se percibe de forma diferente bajo el agua, ya que los objetos parecen un 25 por ciento más grandes allí abajo.

Pero si los museos os aburren y las estatuas os dan yuyu, entonces ¿qué os parece bucear entre neumáticos? A principios de la década de 1970 se arrojaron sobre las costas de Fort Lauderdale, en Florida, alrededor de dos millones de neumáticos con el propósito de crear un arrecife. La creación de arrecifes artificiales es un recurso bastante frecuente empleado para regenerar la vida submarina. Normalmente se usan bloques de hormigón o estructuras de acero, incluso barcos fuera de circulación que se hunden expresamente. U otras cosas similares, como sucede en Nueva Jersey, que desde 1990 está arrojando vagones de metro frente a la costa. Pero en Fort Lauderdale debía de haber un excedente de ruedas y optaron por darles un uso ecológico. El proyecto, sin embargo, salió rana: no se puede obligar a la naturaleza a comulgar con ruedas de molino (o de caucho, para ser más precisos). Así que, en vez de promover la vida marina, el invento la está destruyendo, pues el oleaje de las tormentas provoca que los neumáticos actúen como proyectiles que arrasan con violencia los arrecifes naturales. Las corrientes también arrastran muchos neumáticos hasta la playa, con lo cual a veces es difícil encontrar un hueco libre para tumbarse a tomar el sol entre tanta rueda: a no ser que decidáis usar una como improvisada butaca o seáis un hermano gemelo del muñeco de Michelín. Si os animáis a enchufaros el tubo de bucear, sumergíos en esta curiosa playa y contemplaréis 15 hectáreas de fondo oceánico cubierto de rosquillas neumáticas, una jungla de caucho.

Este experimento fallido me recuerda a uno mucho más reciente, en el cual, en vez de arrojar neumáticos, se arrojaron 400 000 bolas negras de plástico sobre las aguas del embalse Ivanhoe, que abastece de agua potable a más de medio millón de habitantes del sur de Los Ángeles. Esta suerte de gigantesca piscina de bolas, propia de un *chiquipark,* tenía como propósito el

proteger el lago de la luz del sol, cuya incidencia había originado la aparición de sustancias contaminantes, concretamente bromato, una sustancia cancerígena que se produce cuando el bromuro y el cloro entran en contacto con la luz solar. Ahora las bolas forman una mancha negra que recuerda al chapapote de las playas de Galicia y funcionan como esos parasoles de cartón que ponemos en las lunas traseras y delanteras del coche para evitar que el interior se parezca a una sauna turca. Es decir, reflejan la luz solar.

Las bolas fueron arrojadas sincronizadamente por un puñado de trabajadores que portaban sendos bolsones de nailon de 2000 bolas cada uno. El plan se completó poco después, cuando se depositaron tres millones de bolas más. Y así permanecerá durante unos años, hasta que se inauguren los nuevos depósitos de agua.

De modo que podemos concluir, recurriendo a una analogía con juegos de mesa sobradamente conocidos por todos, que Scapa Flow es el equivalente a la versión biggest del juego Hundir la Flota; que el cementerio de estatuas ucraniano de los personajes de la nomenklatura es el Quién Es Quién; y finalmente el lago de bolas negras recuerda al Tragabolas.

CABLES SUBMARINOS, O CÓMO UNIR TODOS LOS PAÍSES DEL MUNDO

Bajo el mar existen tantas o más cosas extrañas que en la superficie de la tierra. Y no estoy hablando de las criaturas abisales, que viven a grandes profundidades, de las que poco o nada sabemos todavía, sino de objetos humanos. Objetos como un cable tan largo que tardaríais una eternidad en recorrerlo. Un cable submarino de 4000 kilómetros de longitud del que depende la comunicación global del planeta, aunque muchas de ellas ya se realicen a través de los satélites de comunicaciones.

En realidad, bajo muchos mares y océanos hay tendidos tal cantidad de cables que si tenéis la oportunidad de contemplar un mapa por colores de esta infraestructura, os dará la sensación de estar frente a un mapa de las líneas de metro a escala mundial. Y es que el 80 por ciento de las comunicaciones mundiales de teléfono, fax y datos tienen lugar a través de esta inmensa red de cables submarinos. Además, también se tienden cables submarinos destinados al transporte de energía eléctrica; por ejemplo, la interconexión eléctrica que existe entre España y Marruecos a través del estrecho de Gibraltar, entre las islas de Mallorca y Menorca, y entre Lanzarote y Fuerteventura.

El primer cable entre dos tierras separadas por agua fue tendido por el hombre de negocios Jacob Brett, en 1852. Estaba bajo el canal de la Mancha y

unía el Reino Unido y Francia. Hacía solo 10 años que Samuel Morse había demostrado exitosamente que se podían transmitir telegramas a través de hilos conductores; su primer mensaje telegrafiado fue: «What hath God wrought». La idea de interconectar el mundo, entonces, no tardó en llegar, materializándose en este primer cable subacuático de Brett, destinado al servicio telegráfico. Estaba formado por hilos de cobre recubiertos de un material aislante denominado gutapercha (un magnífico aislante eléctrico descubierto en 1850 que se extrae de determinados árboles originarios de la India y que se asemeja al caucho). Este precedente de las telecomunicaciones fue finalmente cortado por unos marineros que lo confundieron con una criatura llena de oro.

El primer cable intercontinental se empezó a construir en 1855, pero no llegó a tener operatividad hasta 1866 debido a lo dificultoso de la obra. Para transportar tanto cable se empleó el mayor barco existente en la época, el Great Eastern. Unía Irlanda y Terranova, y eran una serie de cables de acero entrelazado, los cuales estaban encapsulados en una gruesa capa de gutapercha. Por cuestiones técnicas la enorme longitud del cable limitaba mucho la velocidad de comunicación: de promedio se podía enviar una palabra cada 20 minutos. Solo un poco menos que algunas líneas de ADSL españolas. Finalmente, se consiguieron transmitir ocho palabras por minuto; el coste de un mensaje de 20 palabras se fijó en 150 dólares, un precio considerable para la época. La primera tentativa de tender el cable fue un fracaso, y se perdieron miles de kilómetros de material. Sin embargo, en 1858, una tienda de regalos de Broadway, Nueva York, adquirió los restos de la instalación del fallido primer cable para trocearlos y convertirlos en *souvenirs*. Aún hoy los coleccionistas se pirran por estos trozos de cables. Por cierto, la tienda que llevó a cabo este negocio fue nada menos que Tiffany & Co, el actual emporio de joyas y diamantes.

Pero el cable que nos ocupa tiene 4000 kilómetros. Fue el primer enlace transoceánico con fibras ópticas y se llamó TAT-8. Comenzó a operar en 1988 con una capacidad de 40 000 circuitos telefónicos entre Estados Unidos, Inglaterra y Francia, y costó 335 millones de dólares. Se instaló sobre el lecho marino. Si cortáramos transversalmente el cable, encontraríamos diversas capas: una de polietileno, otra de cinta mylar, otra de alambre de acero trenzado, otra que es una barrera de aluminio resistente al agua, otra de policarbonato, un tubo de cobre o aluminio, vaselina y, por fin, las fibras ópticas por las que corren las telecomunicaciones.

Una gruesa criatura artificial que espero que ningún submarinista la crea llena de oro, o Internet puede dejar de funcionaros en cualquier momento: ya algunas de las interferencias que se producen en las llamadas transatlánticas y del Pacífico se deben a los mordiscos que los tiburones propinan a los cables, según expertos de ITT.

Uno de los últimos cables instalados tiene más de 27 000 kilómetros, rodea África y llega hasta el Índico, y una de sus estaciones terminales se encuentra en Chipiona (Cádiz).

CEMENTERIOS DE BARCOS Y DE AVIONES

Si queréis visitar cementerios de barcos, pero lo vuestro no es el medio acuático, entonces os recomiendo visitar una playa de Mauritania, en la bahía de Nuadibú, a unos 10 kilómetros de la capital. Los cementerios de barcos son algo bastante común, pues los dueños de estos gigantes de acero los abandonan a su suerte para evitar pagar las altas sumas de dinero que requieren su desguace, las multas o los impuestos. La dejadez de una normativa laxa sobre estos temas en la mayoría de los países hace el resto. Así pues, atascados en la arena, se alinea uno de los cementerios marinos más grandes del mundo. Decenas de embarcaciones de todas las nacionalidades están allí varadas como ballenas oxidadas, y otras originan improvisados arrecifes. Así que no hará falta que os mojéis los pies si queréis contemplar esta especie de gigantesco vertedero de barcos fantasma. Parecen, en efecto, barcos fantasma porque la mayoría conserva intacta su estructura, ya que, a diferencia de otros cementerios marinos, los barcos de esta playa no han sido desguazados. Como si cualquier día fueran a zarpar de nuevo comandados por sus capitanes fantasma. O, quizá, en vez de un capitán fantasma, cualquier día es un inmigrante sin papeles el que decide emplearlos para alcanzar una tierra con mayores perspectivas económicas que Nuadibú, pobre de solemnidad. Y es que esta playa también es el punto de partida de muchos cayucos. Un examen más atento, sin embargo, os revelará que estos buques derrelictos han surtido de elementos a muchos mauritanos para construirse sus propias viviendas; viviendas levantadas en las arenas del desierto del Sáhara con restos de barcos muertos.

En el otro punto del espectro climático, otro cementerio de barcos, célebre por su aspecto, es el de Kamchatka, al noroeste de Rusia. La península rusa de Kamchatka, una península volcánica de 1250 kilómetros de longitud situada en Siberia, está rodeada por los mares de Ojotsk y de Bering; fue descubierta por el explorador danés Vitus Bering en el siglo XVIII. Allí el clima es frío y húmedo y el mar permanece congelado casi todos los meses del año (y posiblemente sea la región del mundo que alberga el mayor número de variedades de salmón). Así pues, emergiendo como titanes de óxido atrapados en la nieve y los témpanos, se atisban en el paisaje toda clase de gigantescos cascos de barcos… en una tierra que está separada once husos

horarios de Moscú. Incluso veréis submarinos de la armada rusa, que en aquel escenario se parecerán más que nunca a naves venidas del espacio exterior, junto a los cuales pasean osos pardos, lobos, zorros árticos y lemmings. Julio Verne escribió sobre estas naves que viajarían bajo el agua en *Veinte mil leguas de viaje submarino*, pero escritores de ciencia ficción y visionarios del futuro como H. G. Wells negaron la posibilidad de que algún día se fabricasen submarinos, lo cual aún los dota de una mayor aureola de extrañeza expuestos en mitad de la nieve. (Aunque en descargo de Wells hay que decir que desconfiaba de la viabilidad del submarino no por su falta de miras, sino por la pura envidia que le tenía a Verne, con quien frecuentemente le comparaban los críticos literarios.) La región de Kamchatka está sometida a un gran riesgo sísmico: en la primavera 2006, un terremoto de 7,9 en la escala Richter afectó a Koriaka. El seísmo de 1952 había alcanzado una magnitud 9 sobre esta escala. Y además posee grandes cadenas montañosas que incluyen alrededor de 160 volcanes, de los cuales 29 están activos. Así que es posible que, cualquier día, todo el cementerio desaparezca engullido por la tierra, la nieve y la ceniza.

Los aviones también tienen lugares para irse a morir. El mayor de todos se llama Grupo 309 Aeroespacial de Mantenimiento y Regeneración, aunque se refieren a él como «el Deshuesadero».

Está situado en el desierto de Tucson, Arizona, y ocupa una extensión de 1300 hectáras, es decir, lo suficiente como para construir 1400 campos de fútbol. Allí se oxidan más de 4000 aviones, desde los clásicos B-22 de la Segunda Guerra Mundial hasta los más avanzados, como el F-14, los que aparecían en la película *Top Gun*.

El lugar es tan fabuloso (os recomiendo que echéis un vistazo aéreo desde Google Earth) que allí se rodaron escenas de la película *Transformers 2*. Y también un videoclip de Robbie Williams.

Si el panorama os deprime, podríais intentar haceros con alguno de estos aviones muertos para darles una segunda vida. Por ejemplo, si buscáis una solución habitacional que se salga de la norma, tomad nota de lo que ha hecho una familia de seis personas en Bonolt, en Misisipi: se han fabricado su casa en el interior del fuselaje roto de un Boeing 727. Al parecer sale más barato que comprar un piso en el centro de Madrid.

Delta del Mekong, la confluencia de las religiones más extrañas

Hay lugares tan abigarrados de extravagancias y esperpento religioso que

resultan mágicos, como si procedieran de otra dimensión. Lugares como el delta del Mekong, un escenario fluvial repleto de habitantes pintorescos e innumerables mercados flotantes construidos sobre barcazas de madera gastada. Allí podéis contemplar las islas del Unicornio, de la Tortuga y del Fénix, en un pintoresco río en que todo es posible, como el escenario fluvial por el que remontaban los personajes de Joseph Conrad en *El corazón de las tinieblas*, mientras resuena la voz del coronel Kurtz, «el horror, el horror». Un enclave donde la superstición es uno de los más fundamentales principios rectores, tal como refiere Christopher Hitchens en su ensayo sobre la religión *Dios no es bueno*.

Como si la realidad no fuese reflejada por la superficie de un espejo, sino por los fragmentos de un cristal roto, en la isla del Fénix asistiréis a una ceremonia del Monje de los Cocos, llamado así porque durante tres años se alimentó solo de cocos. El nombre real de este personaje era Nguyen Thanh Nam, que, tras estudiar Física y Química en Francia, se había retirado a aquella isla para fundar una religión que era una mezcla de cristianismo y budismo. En su honor, en la década de 1960 se construyó un santuario *kitsch*, con nueve columnas de hormigón, tantas como brazos tiene el río, con dragones enroscados y una reproducción de un cohete Apolo en medio de las estatuas de Buda.

Esta introducción de elementos futuristas en culturas antiguas y tradicionales me recuerda a aquel astronauta que apareció en el verano de 2005 en Burkina Faso, África, dando origen a una corriente artística nueva entre las tribus que jamás habían oído hablar de los astronautas ni de la posibilidad de viajar por el espacio exterior. Este astronauta en realidad no era tal, sino un artista italiano llamado Marco Boggio que enseñó a los nativos fotografías y libros de astronomía enfundado en su traje espacial a fin de que los artesanos locales llevaran a cabo sus obras inspirados por todas estas revelaciones de ciencia ficción. Las obras resultantes se expusieron en Nueva York bajo el título *Dreams and Nightmares of the African Astronauts* («Sueños y pesadillas de los astronautas africanos»). Unas obras de arte que no diferirían mucho de las concebidas por nuestros antepasados si hubieran sido visitados por alienígenas.

Tal como se debieron de sentir los primitivos aborígenes que concibieron los cultos *cargo*. Con el nombre de cultos *cargo* se conoce a un conjunto de movimientos religiosos poco ortodoxos que aparecieron entre varias tribus de Australia y Melanesia tras su contacto con el mundo occidental. Las fuerzas estadounidenses llegaron a la isla de Tanna para reclutar a mil hombres con el propósito de que los ayudasen a construir un aeropuerto y una base militar en la vecina isla de Éfaté. Para los lugareños, los soldados norteamericanos que desembarcaban en sus aviones durante la Segunda Guerra Mundial eran como deidades, seres supremos que transportaban toda clase de objetos

tecnológicamente avanzados. «Cargo» era la expresión inglesa que se empleaba para designar la mercancía, flete o cargamento de un buque o un avión.

En estas regiones existen aún hoy tribus primitivas cuyo estadio cultural corresponde al de la Edad de Piedra que continúan esperando que algún día vuelvan sus deidades transportando latas en conserva, gafas de sol, linternas o encendedores, y se visten como sus antiguos dioses pintando sus cuerpos como soldados de la Segunda Guerra Mundial, cargan fusiles construidos con bambú, imitan estaciones radiotransmisoras con madera, se fabrican sus propios aviones con lodo, paja y lianas y hasta crean largas pistas de tierra para que los aviones de verdad, el transporte de los dioses, puedan volver a aterrizar (algunos aborígenes se situaban a lo largo de la pista con antorchas en las manos y hacían gestos imitando a los controladores estadounidenses). También desarrollaron complicados rituales de adoración a la bandera de Estados Unidos y copiaron las canciones que los militares entonaban durante las marchas. Por encima de las demás surgió una divinidad concreta: John Frumm (nombre posiblemente derivado después de que el susodicho se presentara ante los nativos como *John from America*). Frumm había aterrizado en la isla montando un gigantesco pájaro que al volar rugía como el trueno procedente de una lejana tierra llamada USA. Conocedor de los secretos de la naturaleza y de la vida, el «dios Frumm» instruyó a los aborígenes con conocimientos privilegiados y demostró su «poder» curando a algunos nativos enfermos. Además les obsequió con toda clase de preciosos objetos nunca vistos antes: monedas, billetes, un casco y demás. El jefe tribal recibió incluso una foto que mostraba al dios John Frumm vestido con su uniforme militar. Tiempo más tarde, Frumm regresó a su patria, dejando huérfanos de dios a los aborígenes. Algunos aún persisten en la idea de que Frumm volverá. Se cuenta que, estando en Melanesia, David Attenborough preguntó a un indígena si seguía creyendo que John Frumm iba a volver después de décadas esperando. «¿Acaso no lleváis vosotros dos mil años esperando a vuestro Mesías? ¿Por qué íbamos nosotros a cansarnos tras unas pocas décadas?», respondió el melanesio empleando una lógica aplastante. Y allí siguen año tras año, imitando en las festividades al Ejército marchando en una suerte de combinación de ejercicios de entrenamiento militar y danzas tradicionales, esperando que John Frumm y sus guerreros bajen del volcán Yasur para entregar de nuevo regalos celestiales de todo tipo. Es inquietante pensar que tal vez el origen de muchas de las religiones que hoy aceptamos como legítimas haya que buscarlo en las interpretaciones erróneas llevadas a cabo por gentes primitivas cuando se enfrentaron a cosas que no comprendían.

Tal como sucede con la tribu de los yaohnanen, en Papúa Nueva Guinea, que recibieron la visita en 1974 del príncipe Felipe de Edimburgo, marido de la reina de Inglaterra, que les colmó de regalos. Desde entonces, los nativos

consideran al príncipe una deidad y su espíritu se les aparece en mitad de la jungla para aconsejarles o mitigar sus zozobras. Aunque más extravagante es el caso de una tribu vecina, los kamulas. Recibieron la visita de un antropólogo que al parecer era un adicto al cine de Sylvester Stallone. Por ello mostraba a menudo imágenes de una de sus películas para estudiar las reacciones de los indígenas. Desde entonces, los kamulas adoran a Rambo. Y probablemente también tuercen el labio como él cuando están haciendo un gran esfuerzo.

En la línea de este delirio religioso también se levantaban templos Cao Dai, que glorificaban otra religión sincrética que fusionaba Oriente y Occidente, y que contaba con dos millones de adeptos en Vietnam. Fundada en los años veinte por el místico Ngo Minh Chieu, contenía elementos de budismo, taoísmo, confucianismo, cristianismo e islamismo, y en sus templos los retratos de Buda y Jesucristo se alternaban con los de Shakespeare, Lenin y Victor Hugo. Los caodaístas se proclamaban vegetarianos y no violentos, aunque en el año 1956 llegaron a tener un Ejército de 25 000 hombres.

ANGKOR WAT, EL MAYOR COMPLEJO RELIGIOSO JAMÁS CONSTRUIDO

El templo de Angkor Wat está situado seguramente en el que es el mayor complejo religioso jamás construido. Etimológicamente, ***Wat***, en idioma jemer, quiere decir «templo» y ***Angkor***, que procede del sánscrito ***nokor***, «capital». Ubicado en la ciudad de Siem Riep, en Camboya, fue el centro político y religioso del antiguo imperio jemer. Posee una extensión de nada menos que 200 kilómetros cuadrados, pero sus límites históricos reales van más allá de las fronteras de Camboya, hacia Tailandia y Laos. Dentro de este complejo, el principal templo es Angkor Wat, dedicado a las deidades hindúes, que es el más grande del mundo y el mejor conservado de todos los que integran el complejo.

En 802, Jayavarman II se proclamó a sí mismo rey-dios y fundó la ciudad de Angkor. Otros 28 reyes continuarían su legado desarrollando cientos de templos, palacios, murallas y puertas majestuosas. Angkor Wat, específicamente, se construyó durante el reinado de Jayavarman VI y Suryavarman, desde el 1080 hasta el 1175. Entre los siglos XIV y XV recibió los ataques de los tailandeses, quienes saquearon la ciudad. Camboya o el Imperio jemer recibió entonces desde Sri Lanka los primeros monjes budistas de la escuela theravada, que dedicaron los templos a la nueva religión. La selva y los monjes budistas fueron sus únicos habitantes, aunque quedó en la

mente del pueblo como un misterioso lugar perdido. En 1586, un monje portugués, António da Magdalena, se convirtió en el primer europeo en contemplar las ruinas: «Es de una semejante construcción que no es posible describir con un lápiz, particularmente puesto que no es como otras construcciones del mundo. Tiene unas torres y decoraciones todas tan refinadas que solo el genio humano puede concebir». Pero el lugar no fue redescubierto de verdad hasta que llegaron allí los exploradores franceses en el siglo XIX, especialmente Henri Mouhot. La restauración del templo, pues, fue llevada a cabo por el Gobierno francés, que recibió ayuda internacional, sobre todo la japonesa.

El templo es muy poco conocido internacionalmente (y tardó años en descubrirse) a pesar de que conserva la majestuosidad de los templos griegos y romanos, las hechuras de las pirámides egipcias e incluso, a diferencia de los templos incas, todavía sigue siendo usado como centro religioso. Las dimensiones de su terreno son espectaculares: 1,5 x 1,3 kilómetros, todo circundado por una fosa de agua que en su tiempo estuvo llena de cocodrilos y que se salvaba gracias a unos puentes levadizos, como en los castillos medievales. El complejo es una representación del eje del universo en cuyo centro, según la cosmogonía hindú y budista, se encuentra el monte Meru, flanqueado por cuatro picos y rodeado por un mar mítico. Por ello, Angkor Wat consta de una gran torre ojival llamada *gopura* flanqueada por cuatro torres ojivales y circundadas por un foso de agua de 190 metros de ancho. Este agrupamiento de cinco elementos con uno en el centro (tal como el número 5 en los dados) se conoce como *quicuncio*. Al cruzar el foso de agua os encontraréis con la pared exterior de la ciudad-templo, de 4,5 metros de altura.

En el interior hallaréis una enorme estatua de Visnú de ocho brazos, que es venerada por algunos budistas como un *bodhisattva*, un ser divino que ayuda a los seres humanos a encontrar el camino hacia el nirvana. Los fieles lo decoran con flores y le traen ofrendas, algo de comida, frutas, incienso y demás cosas. Hay una persona que se encarga de vigilar al dios y de que las ofrendas no sean robadas por ningún turista descreído. Entre la pared exterior y el templo se encuentra una gran avenida de 350 metros de largo que se aproxima axialmente al edificio. A ambos lados de la avenida se levantan estructuras pequeñas que han sido interpretadas como bibliotecas, compuestas por columnatas y ubicadas sobre plataformas. A ambos lados de la galería se encuentran balaustradas en forma de una serpiente de cinco cabezas, conocida como *naga*. Las cinco torres, más altas que la catedral de Notre Dame de París, son el tema central de la composición arquitectónica. Los jemeres desconocían el arco y la bóveda, por lo que cubrían los espacios mediante círculos concéntricos de piedra que se iban acercando hasta coronarse en el cenit. Probablemente la inspiración para la forma de las *gopuras* haya sido el

capullo de la flor de loto.

En Angkor Wat se cuidó hasta el último detalle, nada es fruto de la casualidad, por ejemplo, su orientación es hacia el oeste, lo que significa que está relacionado con Visnú.

Tanta magnificencia no estaba hecha para ser apreciada por los fieles, pues el templo no era un espacio para albergar multitudes como lo pueda ser una iglesia occidental, sino que se constituía como una morada para los dioses, por tanto solo tenían acceso a este lugar una élite sacerdotal y monárquica.

Existen más templos en Angkor además de Angkor Wat, como el templo de Bayon, en Angkor Thom. Fue fundado sobre la antigua ciudad de Yasodharapura, que constituye un ejemplo representativo de la transición entre el hinduismo y el budismo en Camboya, sobre todo por la presencia de varias torres con forma de caras. Algunos autores afirman que existieron 54 torres, pero la mayoría concuerda en que fueron 49, aunque es difícil precisar su número, pues algunas de ellas fueron añadidas posteriormente. En la actualidad pueden observarse 37 torres que se mantienen en pie, cada una con dos, tres o cuatro caras esbozando una sonrisa enigmática y que miran hacia los cuatro puntos cardinales. Muchos aseguran que las caras representan el rostro del propio rey Jayavarman VII, mientras que otros sostienen que se trata de un *bodhisattva*. Ambas versiones no se contradicen, ya que probablemente el rey se haya considerado un ser divino. Estas torres, pues, recuerdan a la versión multicara de los moáis de la isla de Pascua, aunque aquí más bien las caras parecen surgir de la piedra, como si se hallasen atrapadas en ella. El templo también dispone de su propio foso de agua y los arcos que forman las entradas están apilados en forma piramidal, ya que los jemeres, como ya he dicho, no conocían la bóveda. En el medio de la ciudad se encuentra el templo de Bayon, que, a diferencia de Angkor Wat, no presenta murallas, dado que las de la ciudad son suficientes para resguardarlo. La forma geométrica del templo simboliza un *yantra*, un símbolo empleado en el budismo tántrico, y todo el templo en sí es una representación del monte Meru, la mítica montaña sagrada budista. Posee casi 11 000 figuras talladas en bajorrelieve a lo largo de más de 1,2 kilómetros de pared. Los bajorrelieves de la pared sur representan escenas de la vida diaria (incluyendo compras en el mercado, peleas de gallos, juegos de ajedrez e incluso un parto), así como la guerra entre los jemer y los cham. La galería interior, en cambio, representa escenas mitológicas del panteón hinduista, incluyendo Siva y Visnú.

Si Angkor Wat era un exponente del estilo clásico jemer, Bayon lo es del estilo barroco.

Si decidís visitar estos lugares, tened en cuenta algunas pautas de comportamiento. Para visitar los templos, descalzaos y descubríos la cabeza. Si además queréis demostrar verdadero respeto por el lugar, es síntoma de

respeto dejar una pequeña aportación económica, pues estas construcciones se mantienen gracias a los donativos de los visitantes. No estaría de más que aprendáis también a ejecutar el saludo camboyano, el *sompiah*, por aquello de que a donde fueres, haz lo que vieres.

PIRÁMIDES CHINAS

Oriente es un lugar poco conocido en general y no solo porque en Occidente solemos creer que lo más grande, lo más original y lo más bello solo está en nuestro lado del mundo, sino porque a nivel arqueológico aún es una zona poco explorada. Si Angkor Wat rivalizaba con los templos incas o hasta con las pirámides egipcias, las pirámides chinas son sin ninguna duda más fabulosas que la gran pirámide de Giza. Aunque no han sido descubiertas hasta hace muy poco.

Es cierto que a las pirámides egipcias se les han adjudicado muchas otros prodigios, además de su evidente tamaño colosal. Por ejemplo, que sus medidas tienen profundas implicaciones numerológicas. Tal como refiere Mario Livio en su libro *La proporción áurea*, la pirámide puede parecer que cumple unas medidas de algún modo trascendentes. Obviando las falsificaciones de los resultados obtenidos por algunos arqueólogos y amigos de lo paranormal, en la pirámide es innegable cierta obsesión pitagórica por el número cinco. Porque la pirámide, por supuesto, tiene cinco esquinas y cinco lados (contando la base). Que el «codo sagrado» tenía unas 25 (cinco al cuadrado) pulgadas (o, para ser exactos, 25 «pulgadas de la pirámide»). Que la «pulgada de la pirámide» era 500 millones de veces el eje polar de la Tierra. Y así sucesivamente. Pero el matemático John Allen Paulos demuestra en su libro *Elogio de la irreligión* que si cogemos números al tuntún, siempre encontraremos relaciones entre ellos a las que podemos adjudicarles alguna trascendencia. Para ilustrarlo, Paulos menciona el caso del astrónomo holandés Cornelis de Jager, que propuso una teoría sobre las propiedades metafísicas de las bicicletas holandesas basándose en sus medidas.

En otras palabras: las pirámides egipcias no son especiales en nada que se haya podido comprobar aún. Al menos no son más especiales que las pirámides chinas. Entonces, ¿por qué todo el mundo habla de las pirámides egipcias y no de las chinas?

La primera vez que un occidental vislumbró una pirámide china fue a finales de la Segunda Guerra Mundial. James Gaussman, piloto de la fuerza aérea estadounidense, estaba cumpliendo una misión de abastecimiento de víveres y provisiones para las fuerzas del Ejército chino. Su avión tuvo un

problema mecánico y se vio obligado a regresar a su base en Assam, en el norte de la India. El viaje de regreso, sin embargo, lo realizó Gaussman a baja altitud, por cuestiones de seguridad. Al dejar atrás la ciudad de Xian se quedó boquiabierto al contemplar una pirámide de proporciones colosales, la llamada gran pirámide Blanca. Gaussman viró y realizó varias pasadas para asegurarse de lo que estaba viendo. La pirámide estaba allí, oculta entre la fronda, levantándose hacia el cielo como un templo antiquísimo. Para que no le tomaran por loco inmortalizó el lugar con varias fotografías aéreas que, acompañadas de un detallado informe, entregó a sus superiores nada más aterrizar en la base área de Assam. Sorprendentemente, los militares no dieron demasiada importancia a la pirámide: estaban más interesados en los carros blindados que en las implicaciones arqueológicas de una obra arquitectónica como aquella.

Cuarenta años después, un escritor australiano llamado Brian Crowley publicó las fotografías de Gaussman en uno de sus libros e hizo famosa la pirámide, aunque no hay suficientes pruebas para suponer que la anécdota de Gaussman sea cierta.

Lo que sí es seguro es que existen unos templos que ningún experto ha podido estudiar de cerca. Como si fueran pirámides marcianas o algo así. Por ejemplo, el *New York Times*, en marzo de 1947, hizo también referencia a otro avistamiento de una de estas pirámides por parte del coronel Maurice Sheehan desde su avión (en esta ocasión parece un testimonio mucho más creíble). Solo podemos fiarnos de sus palabras: que sobrevoló una pirámide de 300 metros de altitud y con lados de 450 metros. Si estas palabras fueran ciertas, la pirámide sería el triple de grande que la gran pirámide de Giza.

Además de otros muchos testimonios de pilotos, exploradores y comerciantes sobre la existencia de no solo esta pirámide colosal, sino de muchas otras, también existen fotografías realizadas más recientemente por satélites espías estadounidenses.

Sin embargo, el Gobierno chino siempre ha negado la existencia de estos templos. Y la arqueología todavía no es capaz de datarlos, aunque se cree que fueron levantados durante el siglo III a. C., durante el tiránico reinado del emperador Shi Huang-Ti, de la dinastía Qin, apodado el Emperador Amarillo, pues durante su gobierno fueron también edificadas las mayores construcciones de la historia china: la Gran Muralla y el ejército de terracota de 8000 estatuas humanas. El propósito de estos majestuosos edificios sería albergar los restos de la corte imperial. Según antiguos documentos chinos, el emperador acondicionó una de las pirámides de tal forma que esta fuese una réplica exacta del territorio chino: por ejemplo, mediante ingenios mecánicos, por toda la base de la pirámide circularían los ríos del país, que estarían hechos de mercurio, y las estrellas del cielo estarían representadas en la bóveda mediante una superficie de cobre repujado tachonada de

incrustaciones de joyas, para que las lámparas les arrancaran destellos.

Esta dejación gubernamental está provocando que uno de los patrimonios más asombrosos y desconocidos de la humanidad se esté deteriorando a pasos agigantados, como muestran las fotografías y filmaciones más detalladas de, por ejemplo, la gran pirámide Blanca, obtenidas subrepticiamente en 1994 por el investigador alemán Hartwig Hausdorf, arriesgando su propia vida ante la amenaza de las fuerzas militares chinas.

Por fin, en el año 2000, el régimen chino asumió lo que ya era un secreto a voces: que existían unas 400 pirámides en la región de Shanxi, al norte de Xian, y que muchas de ellas presentaban un grado de deterioro preocupante debido a la falta de mantenimiento; algunas, incluso, se hallaban a punto de derrumbarse.

Sin embargo, algunas medidas físicas divulgadas de muchas de las pirámides se habían exagerado, ya que la mayoría de ellas son mucho más pequeñas. Incluso así, a la hora de mencionar la mayor estructura de la tierra fabricada por el hombre, olvidaos ya de la gran pirámide de Giza. Y, bueno, también de las pirámides chinas o de la Gran Muralla, que por cierto no es el único objeto no natural visible desde el espacio, como se cree habitualmente (es muy larga pero muy estrecha, solo tiene seis metros de ancho, así que el ojo no puede captarla). Si queréis ver cosas artificiales desde el espacio, echad un vistazo a los pólderes o tierras ganadas al mar de Holanda. O a la que realmente es la mayor estructura humana, aunque no tenga mucho *glamour*: Fresh Kills, el vertedero de Staten Island, en Nueva York. Inaugurado en 1948, abarca 12 kilómetros cuadrados. Cuando estaba operativo recibía 20 barcazas diarias con 650 toneladas de basura cada una. El montículo de detritos de Fresh Kills llegó a medir 25 metros más que la estatua de la Libertad. Pero en 2001 fue clausurado debido a las protestas de la población y de los grupos ecologistas. Poco después, sin embargo, fue reabierto para alojar la inmensa cantidad de restos acumulados por la destrucción del World Trade Center.

Actualmente, en una de esas ironías de la historia, hay otra pirámide «china» cuya existencia solo era una especulación y que súbitamente ha surgido de las nieblas de la conjetura. Una pirámide contemporánea y con aire futurista. La pirámide fantasma está situada en Corea del Norte y apenas tiene unos años de existencia. En realidad de pirámide solo tiene la forma y el dinero invertido en ella, pues se trata de un hotel.

El hotel Ryugyong tiene 330 metros de altura y se levanta sobre el paisaje urbano de Pionyang como una de esas pirámides futuristas que aparecen en la película *Blade Runner*. Un edificio suntuoso que desentona con la pobreza y la hambruna de un país aislado del resto del mundo a causa del celo excesivo de sus dirigentes. Las obras de esta estructura megalítica se iniciaron en 1987 bajo la batuta del dictador Kim Il Sung, padre del fallecido

dictador Kim Jong Il. Después de cinco años, las obras se detuvieron por razones poco claras: quizá sospechaban que había un fallo en el diseño de la estructura que tarde o temprano la derrumbaría, quizá se quedó sin financiación al perder, tras su desintegración, el gran aliado que era la URSS. La cuestión es que en la pirámide ya se habían invertido 750 millones de dólares, el dos por ciento del PIB del país. Para evitar la vergüenza que ello conllevaba, el dictador y su camarilla trataron por todos los medios de que nada se supiera internacionalmente de la existencia de esta mole piramidal. ¿No os resulta familiar esta estrategia de negar la existencia de una construcción gigantesca? Entre otras cosas, borraban la pirámide de las escasas fotografías que cruzaban la frontera y se podían contemplar en otros países. Los pocos turistas que tenían la oportunidad de viajar a Corea del Norte eran teledirigidos sistemáticamente por los guías de los viajes organizados para evitar que contemplaran esta pirámide a medio construir, y los que alguna vez la vieron solo contaron con su propio testimonio como prueba de su existencia, como le ocurrió al piloto James Gaussman cuando divisó por primera vez las pirámides chinas.

Mientras en la década de los 90 el 21 por ciento de la población sufría desnutrición, aquel obsceno hotel de proporciones faraónicas en el que tanto dinero se había invertido empezó a ser apodado «la pirámide fantasma». No es algo tan extraño si tenemos en cuenta que la ciudad posee autopistas de cinco carriles, pero que normalmente están vacías porque la gente no puede permitirse adquirir un coche; eso sí, las autopistas siempre están impolutas porque un ejército de barrenderos se dedican a conciencia a mantenerlas así. Actualmente, las obras del hotel pirámide se han retomado y en abril de 2008 ya se apuntalaban los últimos pisos, así como empezaban a colocarse los paneles de cristal que cubren toda la superficie de la pirámide y que le dan un aspecto de inmenso espejo. Todavía no se ha aclarado cuál será la razón de ser de este proyecto megalómano, ni siquiera si finalmente funcionará como hotel. Tampoco ha trascendido el presupuesto final del proyecto, pero los cálculos aparecidos en la prensa surcoreana oscilan entre los 300 y los 2000 millones de dólares, lo que podría llegar a suponer el 10 por ciento del PIB del país.

Lo único seguro es que en su cúspide se construirá una antena de telecomunicaciones para dar cobertura de telefonía inalámbrica a la ciudad…, lo cual no deja de ser paradójico en un país, el último bastión comunista del planeta, en el que hasta hace poco podías ser condenado a muerte por usar teléfono móvil.

Los castillos de Gondar

Si en China os resulta extraño encontrar pirámides que podrían estar en Egipto, igualmente extraño os resultarán estos castillos etíopes que podrían levantarse en Escocia. Los castillos ya son esencialmente mágicos en sí mismos, se encuentren donde se encuentren, pero se revelan como especiales si los encontramos en un lugar como África, pues sus gentes se caracterizan por ser nómadas y, por tanto, no tienen en general construcciones antiguas. Todavía más mágico resulta si no hay un castillo, sino muchos de ellos, y todos concentrados en una misma ciudadela. No en vano, Gondar también se conoce como la «Camelot de África».

La ciudad se llama Gondar, en Etiopía, en la región de Amhara, un lugar tan mágico que incluso Tolkien se inspiró en él para inventar Gondor («La Ciudad de Piedra», en élfico) en el contexto de *El señor de los anillos*.

Al parecer, un tal Alam Sagaz (otro apellido tolkeniano), un emperador etíope, hizo construir el primer castillo en una aldea situada junto al lago Tana y las montañas Simen, en 1632. Su intención era abandonar su vida nómada y protegerse de la temporada de lluvias. Progresivamente, otros emperadores y miembros de la realeza fueron levantando otros castillos alrededor, formándose una ciudadela imperial llamada Fasil Ghebi. Durante el siglo XVII la población de la ciudad se estimaba en más de 60 000 habitantes, siendo así la segunda ciudad más grande del mundo en relación con su población, y alrededor de Fasil Ghebi se levantó una muralla de 900 metros de longitud con 12 puertas y dos puentes. La ciudadela, erizada de castillos, es un ejemplo único de un estilo particular de arquitectura, el llamado «estilo de Gondar» (sobre una base local árabe se integran las influencias del estilo barroco europeo, introducido por los misioneros portugueses, y las técnicas arquitectónicas indias de la cocción de la cal).

El castillo más espectacular de esta villa medieval en mitad de África es el castillo de Fasilidas, formado por un edificio de base rectangular flanqueado en las esquinas por cuatro torreones. El castillo del emperador Iyasu constituye el edificio más alto de la ciudadela. A pesar de un terremoto de 1704, la guerra civil del siglo XIX, los incendios y la ocupción de las tropas italianas durante la Segunda Guerra Mundial (y el bombardeo británico al que fueron sometidos), el estado de conservación de los castillos es bastante aceptable. En total, esta área cercada de 70 000 metros cuadrados contiene seis castillos, varios edificios auxiliares, túneles y pasillos. La entrada al recinto cuesta 50 birrs (unos dos euros).

Gondar fue capital del reino de Etiopía hasta finales del siglo XIX, cuando fue incendiada en diversas ocasiones. En 1979 fue declarada patrimonio de la humanidad por la Unesco. La ciudad posee el aeropuerto de

Azezo y la Universidad de Gondar, en la que se encuentra la principal facultad de medicina de Etiopía.

Las minas de sal de Wieliczka y Bochnia

Otro ejemplo de este tipo de lugares mágicos podéis encontrarlo en las surrealistas minas que hay al sur de Polonia. En concreto son dos minas de sal, Wieliczka y Bochnia, que datan del siglo XIII y que hasta hace muy poco seguían produciendo sal de mesa: fueron una de las principales fuentes de riqueza del país, pues en aquella época, en la que no existían los frigoríficos ni las neveras, la sal se utilizaba como método de conservación; pero en el año 2007 decidieron detener su extracción porque no resultaba rentable. Por otra parte, a causa de la rivalidad entre ambas minas, al final los mineros, más que dedicarse a extraer sal, se enfrascaron en la titánica tarea de esculpir estatuas en las mismas rocas de sal. Estatuas para todos los gustos, desde santos hasta familiares del propio minero. Incluso los candelabros están confeccionados con sal.

Tras años de dedicación, en las paredes de ambas minas se puede contemplar una sucesión de obras de arte de color esencialmente blanco. Bochnia tiene 4,5 kilómetros de extensión y 480 metros de profundidad divididos en 16 niveles, y Wieliczka, que ha sido declarada patrimonio de la humanidad por la Unesco, posee una profundidad de 327 metros y una extensión de 300 kilómetros. Sí, 300 kilómetros. Como para perderse. Dadas estas dimensiones, podemos decir sin complejos que estamos ante un museo en toda regla. Un museo de estatuas de sal. Por eso recibe el sobrenombre de «la catedral subterránea de la sal de Polonia».

A pesar de que durante la ocupación comunista de Polonia se destruyeron muchas de las estatuas, algunas con más de 500 años de antigüedad, Wieliczka sigue en funcionamiento y puede ser visitada. Entre sus innumerables esculturas y altares de sal, como una réplica del cuadro de Leonardo da Vinci, *La última cena*, hecho en un relieve de pocos centímetros, además, encontraréis firmas y dedicatorias escritas en las paredes por personajes históricos de la talla de Copérnico o Goethe, y otros contemporáneos como Bill Clinton o Juan Pablo II. También está provista de cámaras y capillas excavadas en la sal, un lago subterráneo que tiene más de 300 gramos de sal por litro, exposiciones que ilustran la historia de la minería de la sal y una sala en la que se puede escuchar música de Chopin. Las galerías laberínticas de las minas inspiraron al escritor polaco Boleslaw Prus varias escenas de su novela histórica *Faraón* (1895). La visita guiada dura

unas tres horas y en ella se desciende a 135 metros bajo tierra.

Algo de especial deben de tener las minas de sal que invitan a sus mineros a dejar salir su inspiración artística, pues en otra mina situada al otro lado del mundo, en el interior de la Cordillera Oriental colombiana, hogar de uno de los depósitos de sal más grandes del planeta, también se construyó una catedral subterránea exclusivamente con sal común. La explotación de la mina se remonta muy atrás en el tiempo, pues ya los pueblos aborígenes de la región empleaban su sal como divisa, pero a partir del siglo XIX se empieza su explotación sistematizada gracias a las sugerencias del naturista y antropólogo Alexander von Humboldt. Poco a poco se llegó a una profundidad de 2730 metros bajo el nivel del mar. Este punto bajo tierra sería llamado Guasa por los mineros, y allí se construyó también una pequeña catedral en honor a la Virgen del Rosario de Guasa, patrona de los mineros, que se inauguró en 1954.

En 1992, este monumento histórico subterráneo construido a base de sal fue cerrado al público para salvaguardarlo de los estragos del turismo. Pero, a fin de mantener el flujo turístico, se proyectó otra catedral de mayor estabilidad y más segura a unos 60 metros por debajo de la anterior. La nueva catedral estaba compuesta por tres naves temáticas y un auditorio principal. Para construirla se extrajeron 250 000 toneladas de sal roca y en ella trabajaron un total de 347 personas, entre las que se hallaban más de 100 artistas talladores que dieron forma a las diversas obras del interior del edificio. Todos ellos, imagino, impermeables a la superstición de que derramar la sal trae mala suerte.

UYUNI, EL MAYOR DESIERTO DE SAL

Sin abandonar todavía la sal, no puedo dejarme en el tintero (o en el salero) el mayor desierto de sal del mundo, que a la sazón también constituye el mayor espejo natural. El salar de Uyuni está situado en el altiplano de Bolivia y fue formado a partir de un lago prehistórico de tamaño considerable.

12 000 kilómetros cuadrados posee la superficie de este desierto que se parece a un lugar arcádico situado en el más allá. Alberga 64 000 millones de toneladas de sal. Y la luz del sol sobre la superficie mojada que deja la estación húmeda convierte el suelo en un reflector que hace difícil averiguar dónde empieza la tierra y dónde el horizonte; algo así como lo que sucede en un día muy limpio en mitad del océano.

El espejo natural que nos viene a la cabeza siempre que pensamos en un espejo natural es el de la superficie de un estanque, que es donde, por ejemplo,

se encaramó Narciso para contemplar su belleza y terminó ahogado. Pero uno no puede andar sobre un estanque, a menos que sea Jesucristo. Esto no sucede en Uyuni, donde la gente camina observando su reflejo en todo momento, como una sombra perfecta (aunque una visión contrapicada de nuestra cara no acostumbra a ser muy favorecedora, sobre todo si hemos cometido demasiados excesos calóricos). Drácula no sentiría nada especial en este lugar, pero sí la bruja de *La bella durmiente* y su obsesión por preguntar acerca de su belleza a los espejos. Alicia, si atravesara este salar, probablemente acabaría en un universo alternativo aún más extraño que el que acogía la sonrisa evanescente del gato de Cheshire.

Si se piensa en espejos naturales, de forma más o menos metafórica también evocamos los espejos humanos: los gemelos univitelinos, que son idénticos entre sí, tan parecidos que incluso en 2009, en Alemania, se levantó la orden de arresto de dos gemelos al no poderse demostrar cuál de los dos fue el autor de un robo de joyas en Berlín dado su extraordinario parecido (ADN incluido), ignorándose para siempre quién de los dos era Jeckyll y quién Mr Hyde.

Sin embargo, aunque sea el menos conocido, el espejo natural que origina la sal ligeramente humedecida por una finísima capa de agua no tiene rival. Por ejemplo, supera en cinco veces la reflexión ofrecida por la superficie del océano. Tanto es así que la mayoría de los satélites de imagen que son lanzados al espacio se enfocan en Uyuni para calibrar sus antenas e instrumentos fotográficos, como si fueran bellas durmientes tecnológicas preguntándole al gran espejo quién es la más bella del reino.

La sal que concentra Uyuni tiene unos 120 metros de grosor, así que, a pesar de que más de 40 empresas mineras extraen unas 25 000 toneladas de sal al año (junto a litio, potasio y boro), las reservas no tienen visos de agotarse. Hay salar para rato. Aún tenéis tiempo de dar un paseo por este escenario que parece cubierto de nieve o incluso de circular con un todoterreno, como si este fuera uno de esos coches llenos de *gadgets* de James Bond capaces de surcar el mar. Aunque la experiencia más sobrecogedora, sin duda, debe de ser caminar de noche por Uyuni, una noche especialmente limpia que refleje la bóveda celeste en el suelo. Entonces, nos sentiríamos como astronautas pisando las estrellas, una a una, como en un juego infantil.

A diferencia de la sal de mesa, estas sales naturales son un descanso para los hipertensos, pues su nivel de sodio es menor. También se han convertido con los años en un recurso gastronómico de los cocineros más famosos del mundo, ya sea sola o con motas de finas hierbas, pétalos de rosa o cáscara de naranja. Si la extracción se hace de forma manual y se evitan los procesos de lavado industrial, entonces este grano blanco tan anodino se convierte en un aditamiento muy especial: los más sibaritas aseguran que esta sal no cruje, sino que se deshace en la boca y potencia mucho más el sabor de los

alimentos. Habrá que tenerlo en cuenta la próxima vez que echemos mano de la cajita de sal Maldon.

Por cierto, si queréis bañaros en aguas realmente saladas, huid del tópico de que en el mar Muerto es donde encontraréis más porcentaje de sal. En realidad, el agua más salada de la Tierra es la del lago Don Juan, en los valles secos del noroeste de la Antártida: tiene dieciocho veces más sal que el agua de mar y el doble que la del mar Muerto. Bien, en realidad el lago Don Juan es solo una charca con una profundidad inferior a los quince centímetros. Pero esta agua contiene tal porcentaje de sal (un 40 por ciento) que, a pesar de que la temperatura ambiente es de unos -50 grados, el agua no se congela. Con todo, las condiciones de sanilidad impiden que allí prospere la vida: eso sí, hace años, los primeros investigadores sí que lograron detectar unas algas verdiazules que albergaban bacterias, levaduras y hongos, pero ya se extinguieron por motivos que se desconocen.

El Jardín de la Especulación Cósmica

Los jardines pueden ser en sí mismos bellos y bucólicos, pero la mano del hombre puede ***tunearlos*** hasta arrancarles nuevos matices, como si entonces fueran los escenarios de algún cuento de hadas. Son bien conocidos los jardines con laberintos artificiales o decorados con arbustos que han sido podados para parecer esculturas de animales u objetos.

Pero si existe un jardín que lleva hasta sus últimas consecuencias esta obsesión por mejorar a la naturaleza o ajustarla a nuestros parámetros culturales o ficcionales, este es el Jardín de la Especulación Cósmica. Ha sido concebido por el arquitecto y paisajista norteamericano Charles Jencks y podéis visitarlo en Escocia, en Portrack House, en la región de Dumfries. Ocupa unas 15 hectáreas y es privado: pertenece a la familia Keswick. Aunque permite el acceso al público en algunas ocasiones.

Dejando a un lado las interpretaciones artísticas que quiere imprimirle el autor a este jardín (caos, los planos cuánticos, los fractales, los agujeros negros y demás), lo llamativo de este lugar es el aspecto de su arquitectura, un cruce entre una pesadilla y parque de atracciones. Por ejemplo, la misma entrada al jardín se realiza atravesando una puerta denominada Zeroroom, que consiste en un pasillo con sucesivos iconos que se ubican de mayor a menor, desde el universo hasta la Vía Láctea, a continuación en el sistema solar y la Tierra, y por último en el punto exacto de Escocia donde os encontráis vosotros. Como si fuera un viaje desde los más remotos confines del universo hasta el parque.

En un estanque también se ha recreado la sopa primigenia que dio origen a la vida en la Tierra. En una zona, llamada el rincón del ADN, se alude a la teoría del gen egoísta planteada por el científico Richard Dawkins en su obra *El gen egoísta*, la cual postula que el ser humano simplemente es un vehículo para los genes, y que estos nos manipulan para sus propios fines, sobre todo reproductivos. También hay una escalera zigzagueante que progresivamente se va ensanchando, cuya metáfora, por más que la leo, no logro entender (así que me ahorro escribirla). También hay sitio para un ondulante camino de listones que culmina en un puente oriental: el aleteo de una mariposa en un lugar del mundo puede generar un huracán en la otra punta del mundo, gracias a la teoría del caos.

También hay casos en los que los jardines tratan de integrarse en la urbe de formas nuevas, como es el caso de un complejo residencial situado en Darmstadt, Alemania, el llamado Die Waldspirale («La Espiral Arbolada»). Desde las alturas, el complejo, formado por 105 apartamentos, un quiosco y una cafetería, tiene forma de espiral, se enrosca sobre sí mismo, y además está dotado de jardines y árboles, así que en realidad la espiral es boscosa, de color verde, como una mancha de vegetación rodeada de asfalto. Este original complejo arquitectónico fue diseñado por el artista, escultor y pintor Friedensreich Hundertwasser, planificado por el arquitecto Heinz M. Springmann y construido finalmente en el año 2000. Sus autores aseguran que su influencia principal han sido los jardines colgantes de Babilonia. Además, el edificio es también una obra de arte en sí misma, con una fachada pintada a franjas irregulares de distintos colores pastel, como si fuera la construcción de un niño, y todas sus ventanas son diferentes entre sí (seguramente no encontraréis ninguna ventana igual: las hay redondas, cuadradas, rectangulares, irregulares, en forma de onda, etcétera). Contemplar este edificio de 12 plantas desde la calle es como contemplar una enorme serpiente de colores de cuya espalda crecen árboles. La zona más alta, la cabeza de la serpiente, está coronada con una gran cúpula dorada.

Está situado en la intersección de la espiral y la carretera de Friedberger Budinger, y tiene su propia dirección: Waldspirale, 64289 Darmstadt.

Las Pozas, el jardín psicotrópico

Otro jardín surrealista parecido a este es el de Las Pozas. Albert Hoffmann, descubridor del LSD, la sustancia psicotrópica por antonomasia de la contracultura norteamericana, describe su primera experiencia con su síntesis química a lomos de su bicicleta, mientras recorría el camino diario de la

universidad a su casa. Este itinerario, que siempre se había desarrollado en un ambiente de paz y connotaciones bucólicas como las que solo pueden desprender los paisajes suizos, allí donde Heidi paseaba con Pedro y las cabras, o donde Julie Andrews corría y cantaba en *Sonrisas y lágrimas*, de repente se había convertido en una montaña rusa de colores y sonidos que Hoffmann narra de tal forma que nos parece estar leyendo un relato de terror. Al entrar en el jardín de Las Pozas experimentaréis una sensación parecida. Pero sin necesidad de que os alojéis bajo la lengua un secante impregnado con 200 microgramos de ácido lisérgico. Entrar en este jardín es colarse por la puerta del conejo y aparecer en el universo de Lewis Carroll sin necesidad de ponerse gafas de efecto 3D.

En 1940, un escocés millonario, poeta, escultor y mecenas ligado al movimiento surrealista, un tal Edward James, que bien podría conocerse como «el Dalí de Escocia» (de hecho, tenía cierta amistad con Dalí), huía de la guerra y de un matrimonio fracasado. Edward James se consideraba a sí mismo un chamán y era muy popular en los círculos artísticos; no en vano, él aparece como personaje en tres famosos cuadros surrealistas: *Swans Reflecting Elephants,* de Dalí; *La Reproduction Interdite,* de René Magritte; y *The Pleasure Principle: Portrait of Edward James,* también de Magritte. Tras su viaje-huida, acompañado siempre de su mascota, una boa constrictor, James acabó recalando en unas cascadas de especial belleza, las del arroyo de La Conchita. Mientras estaba nadando desnudo en sus cristalinas aguas, de repente vio un espectáculo natural que le cambió la vida. Por la cañada había contemplado el descenso de una gran nube de mariposas monarca, que cubrió el cielo, pintándolo de colores parpadeantes. Invadido por la belleza natural del lugar, decidió adquirir 40 hectáreas de selva para construir su propia visión distorsionada y surrealista de la naturaleza, la suerte de jardín del edén psicotrópico que siempre había tenido en mente.

Así pues, en la sierra Huasteca, al sur del estado mexicano de San Luis de Potosí, junto al río Santa María, en Xilitla, emprende la construcción, con ayuda de trabajadores huastecos, de un santuario entreverado de vegetación que parece el escenario de un cuento de hadas. El jardín surrealista de Las Pozas.

En mitad de una orografía accidentada se alza este jardín exótico entre bambúes de gran tamaño, cafetos, helechos gigantes y orquídeas colgando de enormes árboles. A lo largo de 20 años, Edward James también mandó construir 36 estructuras delirantes de cemento armado integradas armoniosamente en la exuberante vegetación: una entrada llamada el Anillo de la Reina, el largo Pasillo de los 7 Pecados Capitales, columnas que no soportan nada, escaleras que llevan al cielo, puertas en mitad del campo, arcos invertidos, una estructura sin paredes que servía de morada para los pájaros, las mariposas y las serpientes, la Escalera de los 12 Apóstoles, la Vereda de

las Mil Orquídeas flanqueadas por antiquísimos helechos gigantes, tres patas de elefante, la Casa de Tres que Pudo Ser Cinco, el Puente de los Estegosaurios, el Santuario de la Ballena, el monumental Palacio de Bambú, la estructura de doble vista que por un lado es la Flor de Loto y por el otro lado es la Hoja de Marihuana, la Puerta de la Guillotina, estructuras góticas y egipcias, todo mezclado y agitado sin ningún orden; elementos decorativos que intentan copiar la naturaleza, como el Puente de Flor de Lys o la Puerta de la Purificación, tras la cual os observará el Ojo de Dios. Es como si James hubiera empleado los elementos típicos que conforman un edificio cualquiera, como son ventanas, puertas, pasillos o escaleras, pero disponiéndolos todos de forma caótica y sin lógica, como si un huracán los hubiera esparcido a todos por doquier. En uno de los muros de la casita que Edward James habitó por temporadas, él mismo escribió: «Mi casa tiene alas y, a veces, en la profundidad de la noche, canta».

Por cierto, en las proximidades hay un hotel que se llama El Castillo que también fue propiedad de Edward James y que fue diseñado por el mismo arquitecto que le prestó su ayuda en Las Pozas, Eduardo Gastélum.

Así es la vanguardia del arte, completamente compatible a nivel neuroquímico con la ayaguasca amazónica, la coca inca, el peyote mexicano o el cáñamo indio.

El Sculpture Garden de Bruno Torfs

En el estado de Victoria, en el sureste de Australia, se encuentra Melbourne, la ciudad capital del estado. Es considerada una de las ciudades con mejor calidad de vida, quizá sea por su gran riqueza natural, que comprende playas oceánicas, desiertos, cadenas montañosas, bosques de tipo tropical con clima fresco templado y llanuras volcánicas. Entre los árboles de uno de estos frondosos bosques tropicales hallaréis un pueblecito victoriano llamado Marysville, aldea fundada en 1863 por un sueco, John Steavensen (que puso el nombre a la villa en honor a su esposa Mary), y que, debido a sus hermosas montañas de tipo subalpino, sus lagos y las cascadas de Steavensen, se convirtió enseguida en un lugar de vacaciones para muchos australianos. Aunque a estas maravillas naturales pronto se les sumó un jardín repleto de fantasías surgidas de leyendas y mitos ampliamente conocidos, el Sculpture Garden de Bruno Torfs.

Más de 300 piezas de madera, entre las que se encuentran pinturas, bocetos y esculturas de terracota de elfos, hadas, unicornios y demás monstruos mitológicos, hechiceros, una sirena dormitando con medio cuerpo

en el interior de una caracola gigante…, como si todas estas criaturas, que podrían figurar en el reparto de cualquier película que use las marionetas de Jim Henson, como *Cristal oscuro* o *Laberinto*, surgieran realmente de entre la exuberante flora tropical del bosque. Como un museo al aire libre sin demarcaciones ni vitrinas.

Su creador ha sido el artista plástico suramericano Bruno Torfs, que abrió este jardín imaginario después de tres años de trabajo. Todas las biografías disponibles en Internet señalan de forma sucinta que Bruno Torfs nació en Suramérica, en 1956, en el seno de una familia de ascendencia sueca afincada en Paraguay, país en el que vivió hasta la edad de 15 años, cuando su familia regresó a Europa. Es en Europa donde Torfs se formó como escritor, pero su pasión por el arte manual le hizo evolucionar hasta llegar a ser pintor y luego un talentoso escultor. Al principio comenzó con apenas 15 esculturas, que hoy día se han multiplicado en diversas pinturas, bocetos y esculturas de terracota hasta conformar un bosque mágico que les sirve a su familia y a él como residencia.

El lugar es visitado por cientos de personas al año. El jardín está ubicado en 51 Falls Road, Marysville, Victoria 3779, y está abierto todos los días a partir de las 10 de la mañana y hasta las 17 horas. El coste de la entrada es muy accesible, cinco dólares australianos, y los menores de 10 años no pagan.

Lamentablemente, el 7 de febrero de 2009, el fuego arrasó parcialmente este jardín místico. En tal fecha se desató el que posiblemente sea el peor incendio de Australia en toda su historia, que se cobró la vida de uno de cada cinco habitantes de Marysville, además de que hizo desaparecer 1800 casas y quedaron calcinadas 455 000 hectáreas de terreno. En la destrucción se incluye el 80 por ciento de los personajes mágicos del bosque de Bruno Torfs. Las obras que se salvaron las rescató el propio autor de las llamas, que ahora reside junto a su familia en un refugio y recibe el apoyo del Gobierno del estado australiano de Victoria. Lo más terrible es que estos incendios producidos en la región norte de Melbourne, que duraron más de dos semanas, fueron intencionados. En el vecino estado de Nueva Gales del Sur, un hombre fue detenido al ser sospechoso de haber empezado un fuego deliberadamente. Mientras tanto, Torfs, desde su sitio web, brunosart.com, afirma que pronto empezará la restauración de esculturas y la reposición de libros y nuevas ediciones en DVD sobre su obra. «Queremos restaurar el jardín lo más rápido posible. Si podemos traer gente de vuelta pronto a Marysville, será una muy necesaria esperanza para la comunidad. Va a ser un tiempo difícil, pero todos con los que he hablado en la ciudad tienen gran optimismo a pesar de que perdieron mucho. Vamos a recuperarnos.» Así sea.

SECUOYAS, A PUNTO DE VIOLAR LAS LEYES DE LA FÍSICA

Hay lugares que han desarrollado una naturaleza animal y vegetal que parece haber sido ensayada para colonizar otro planeta o para, sencillamente, figurar en un libro sobre geografías fantásticas como este. Estos lugares son el equivalente a las *top models* de pasarela, por su exclusividad, por su singularidad extrañamente preciosa. Lugares que podrían pertenecer a uno de los parques de Disneyland sin cambiar ni un solo detalle.

Como el Parque Nacional de las Secuoyas, en la parte sur de Sierra Nevada, California, donde se hallan las secuoyas más altas del mundo. Las leviatanescas secuoyas recuerdan mucho a los árboles donde establecían sus casitas los ewoks, aquellas adorables/detestables (no existe término medio) criaturas peludas de *El retorno del Jedi*. Es decir, árboles en los que una civilización podría vivir sin problemas de espacio. Richard Dawkins, en *El cuento del antepasado*, compara a la *Sequoia sempervirens* con una catedral verde, marrón y silenciosa, tan magna como las catedrales levantadas por el ser humano.

De hecho, estos árboles son las criaturas más grandes del planeta. Y sería imposible hallar árboles más altos que ellos. Físicamente imposible. Las secuoyas gigantes adquieren la máxima altura permitida por las leyes de la naturaleza y también por las leyes de la propia gravedad, porque el agua absorbida por las raíces ya no sería capaz de ascender más alto para nutrir a las ramas. Sus edades rondan los mil y dos mil años, de modo que algunas de esas secuoyas es probable que ya vivieran antes del nacimiento de Jesucristo. La razón última de que estos árboles sean tan desproporcionadamente monstruosos se debe a la carrera armamentística de la naturaleza. Todas estas criaturas ansían la luz del sol, de modo que si una de ellas crece más que las otras, acapara la luz y condena a la sombra a sus congéneres. Las secuoyas no saben hablar ni establecer pactos de cooperación para dejar de competir suicidamente por la luz del sol, por esa razón se elevan en costosos troncos y ramificaciones innecesarias, como si de una explotación inmobiliaria en la costa marbellí se tratara. Como pensaba Pollyanna, la heroína infantil de Eleanor Porter, la madre naturaleza era hermosa, aunque no por los motivos optimistas y bucólicos que ella aducía, sino porque los árboles, como cualquier otro organismo vivo, son egoístas. Gracias al mezquino egoísmo de los árboles disponemos de madera o de papel para escribir novelas como la de Pollyanna. O para filmar a los ewoks correteando por *La guerra de las galaxias*.

La secuoya más famosa del parque es la conocida como General Sherman, que también está considerada el árbol más grande del mundo. Tiene

84 metros de altura y 11 metros de diámetro. Su edad se estima en 2300--2700 años (una datación exacta es difícil, pues implica talar el tronco para contar los anillos del tocón). No es el más anciano, porque nadie podría superar a la matusalénica pícea solitaria de Noruega, en la provincia de Dalarna, en Suecia, que, a pesar de que su tronco «solo» tiene 600 años, sus raíces ya tienen 9550 años de almanaque: los troncos mueren y renacen en las mismas raíces, una y otra vez, como si fueran clones. Este árbol, la criatura más provecta del planeta, se emplea para decorar las casas en Navidad en los países nórdicos y en su día se usó para fabricar los violines Stradivarius. Cuando hablamos de tantos años se dan situaciones curiosas: no podrían existir árboles más viejos que este en Suecia porque antes el hielo ya lo cubría todo: la última Edad de Hielo se produjo hace 11 000 años. Pero volvamos al General Sherman. El peso de su tronco es de 1385 toneladas. Existen ejemplares de secuoya, como el General Grant o Hazelwood, que superan al General Sherman en algunas medidas, pero no en su peso. Y en el año 2000, un naturalista, Chris Atkins, dio con la secuoya más alta del mundo, la Stratosphere Giant, situada en el Parque Nacional Redwood, cerca de Eureka. Lo cual es todo un hito si tenéis en cuenta que esta región fue pasto de los intereses de las empresas madereras. Atkins no ha desvelado el enclave exacto del árbol, lo cual evitará que los turistas puedan mancillarlo. Y aventurarse a encontrarlo uno mismo es una empresa un tanto infructuosa: al parecer, desplazarse por esta zona, debido a la densa maleza, entraña tanta dificultad como escalar el Everest, tal como declaró Atkins en el *San Francisco Chronicle*.

Pero como si esto fuera una competición de jugadores de la NBA, otro equipo de científicos aseguró haber encontrado hace poco otro árbol todavía más alto, nada menos que de 115,5 metros de altura. Veintiún metros más alto que la estatua de la Libertad y dos metros más alto que la Stratosphere Giant. Otras dos ancianas secuoyas descubiertas en los alrededores han resultado ser también más altas (Helios e Icarus), lo cual convierte la Stratosphere Giant en la cuarta más alta. A la campeona absoluta la han bautizado como Hyperion. Tiene entre 700 y 800 años de edad y se encuentra también en el Parque Nacional Redwood. A partir de esta altura, los científicos consideran remota la posibilidad de encontrar otro árbol todavía más alto. Pero nunca se sabe. El profesor Steve Sillett, el experto internacional más destacado en los temas de ecología de bóvedas forestales, escaló hasta la cumbre de Hyperion y dejó caer una cinta métrica hasta el suelo. El método del profesor Sillett le ha convertido en todo un héroe en los círculos científicos, llevándole incluso a ganar varios premios. Pero si os interesa visitar este nuevo gigante verde, os llevaréis una desilusión, ya que las autoridades también se han negado a revelar la ubicación exacta del árbol por miedo a una invasión de turistas. Y también, supongo, por temor a que alguna empresa maderera se interese por

él, pues se estima que Hyperion está compuesto por 526 690 metros cúbicos de madera. Resulta irónico, pues, que las criaturas más grandes y ancianas del planeta no puedan ser vistas directamente por la gente, como si fueran seres mitológicos.

Y hablando de mitología, Hyperion significa «el que vive más arriba» en la mitología griega. *Hyperion* también es una fabulosa novela de ciencia ficción escrita por Dan Simmons en 1980, ganadora de los Premios Hugo, Locus e Ignotus. En realidad es una tetralogía, y la primera parte, *Los cantos de Hyperion*, sigue una estructura narrativa similar a la de *Los cuentos de Canterbury*, de Geoffrey Chaucer, aunque presentada en un futuro lejano. La novela recibe su nombre del poema épico inacabado de John Keats. Pero en la novela aparece una nave arbórea llamada Ygdrassill (un árbol que viaja por el espacio), y un siniestro personaje llamado El Alcaudón posee un árbol gigantesco de afiladas agujas llamado El Árbol del Dolor. ¿Casualidad?

Finalmente, existe un lugar en Argentina que parece un frondoso bosque de árboles gigantescos, pero que en realidad no son árboles. El lugar da tanto el pego que inspiró a Walt Disney para dibujar el bosque de su película *El bosque encantado*. Pero este bosque de hadas no está conformado por árboles, sino por helechos que han crecido en condiciones tan óptimas que casi parecen árboles. Podéis contemplarlos si os dirigís al Parque Nacional de Los Arrayanes, una reserva natural ubicada en el departamento de Los Lagos, de la provincia del Neuquén. Forma parte de la Reserva de Biosfera Andino Norpatagónica desde 2007. Se puede acceder partiendo de Puerto Pañuelo, próximo a la ciudad de Bariloche, navegando a través del lago Nahuel Huapi mediante un servicio de catamaranes.

La seta de la miel y el Árbol de la Vida

Aunque si nos adentramos bajo tierra, entonces estos árboles limitados por las leyes fundamentales del universo quedan incluso como bonsáis. Bajo el Bosque Nacional de Malheur (Oregón) se encuentra la criatura que es estrictamente la más grande de todo el planeta. Como decía Alejandro Dumas, «confieso que nada me espanta más que el aspecto de un plato de setas en la mesa, sobre todo en una pequeña ciudad provinciana», pero Dumas no conocía aún la seta de la miel *(Armillaria ostoyae)*: si lo hubiera hecho, quizá habría cambiado su frase. Este hongo bastante común (puede encontrarse en muchos jardines) abarca unas dimensiones monstruosas bajo la tierra de Oregón. El ejemplar tiene nada menos que entre 2000 y 8000 años y se extiende hasta 890 hectáreas. Su forma recuerda a una extensa red de

tentáculos, llamados micelinos blancos, que se enredan entre las raíces de los árboles —los cuales acaban muriendo— y que ocasionalmente emergen a la superficie en forma de grupos de setas de aspecto inofensivo. Como si el cuerpo de la seta de la miel fuera la red de transporte suburbano de Londres y las setas que asoman sobre la tierra las señales que indican que allí hay una boca de metro. De modo que el ser vivo más grande del mundo, con permiso de las secuoyas, no está en la superficie del mundo, sino bajo ella.

Existe un árbol, sin embargo, que no busca competir con nadie. Juega en otra liga. Es el árbol más solitario y aislado del planeta. Dicen que esta acacia, situada en el reino de Bahréin, un diminuto país formado por pequeñas islas en medio del golfo pérsico, podría ser descendiente de los árboles del paraíso. Por tanto, también algunos creen que Bahréin es donde se situaba el jardín del Edén. Este árbol ha sido bautizado con el pomposo título de Árbol de la Vida, aunque su nombre en árabe significa «la montaña de humo» debido a la neblina que a menudo le rodea. Tiene 400 años de edad, manteniéndose obstinadamente verde en mitad del desierto, cerca del monte Jebel Dujan. Está a 134 metros sobre el nivel del mar, y es empleado como mezquita. El manantial de agua donde el árbol recoge sus nutrientes es todavía un misterio, porque no existe ni una gota de agua en kilómetros a la redonda. Verdaderamente es chocante observar cómo un tronco de árbol, el único ser vegetal que allí prospera, se hunde en la arena del desierto, como si se resistiera a secarse y morir.

Pero no es el único árbol de estas características en el mundo. Hay otra acacia similar a la de Bahréin, pero esta crece en el desierto del Sáhara. El llamado Árbol del Teneré está rodeado de 400 kilómetros de desierto árido y para los tuaregs funcionó durante largo tiempo como una especie de faro o punto de referencia en la nada. En un mapa a escala 1:4 000 000, sería el único árbol que localizaríamos. Aunque esta vez sí que se conocen los motivos de que el árbol permanezca con vida y no haya sido comido nunca, por ejemplo, por un camello hambriento. Al parecer, fue el último superviviente de un grupo de acacias que crecieron cuando el desierto no presentaba tamaño índice de sequedad, y desde entonces se ha venerado y respetado como un símbolo sagrado, y por tanto se prohibió usarlo de ninguna forma y se exigió que se protegiera de las inclemencias; como si se protegiera una perla en una convención de ladrones. También se sabe que el árbol se alimenta de un manto freático de agua que se encuentra a unos 35 metros de profundidad.

Lamentablemente, ya es tarde para ir a visitar el árbol en su enclave original. A causa de un accidente, el 8 de noviembre de 1973 el árbol fue derribado y tuvo que ser trasladado al Museo Nacional de Níger, en Niamey. Al parecer, el conductor de un camión, un libio que supuestamente habría hecho saltar las alarmas en un control de alcoholemia, se estrelló contra él.

Ahora, en su lugar, podréis encontrar una estructura metálica que representa un árbol y que seguramente resistirá con más entereza la próxima embestida de un chófer beodo.

Hosen-Ji, el árbol que sobrevivió a una explosión nuclear

Siguiendo la estela de árboles que sobreviven en condiciones adversas, ¿qué os parece un árbol que salió indemne de la bomba atómica de Hiroshima? El 6 de agosto de 1945, a las 8.16 de la mañana, Fat Boy, un cilindro de 4,25 metros de largo por 1,50 de diámetro y unas cuatro toneladas de peso explotó a 570 metros de altura sobre Hiroshima. La mayor explosión originada por el ser humano. Dos piezas de uranio-235 chocando entre sí desencadenaron una deflagración equivalente a 12,5 kilotones de TNT. ¿Quién podía sobrevivir a algo así?

Incluso se estuvo contando durante décadas la historia de cómo los gatos de la región empezaron a andar al revés, como cangrejos, ya que sus cerebros habían sido destruidos por la radiación. Sin embargo, la razón de este extraño comportamiento felino se debía a otro foco de contaminación: el mercurio que la empresa Chisso Corporation estuvo vertiendo en la bahía de Minamata entre 1932 y 1968. Las veintisiete toneladas de mercurio contaminaron el pescado, que los gatos ingerían; y también las personas: en 1950, la gente se quejaba ya de insensibilidad en las extremidades y problemas de visión.

Con todo, hubo una criatura que salió indemne de los efectos nucleares (fuesen infundados o no): un ginkgo biloba, un árbol originario de China. Está en Japón, concretamente en Hiroshima, y allí lo llaman Hosen-Ji (portador de esperanza). Junto a otros tres ejemplares más de esta especie fue el único árbol que quedó en pie tras la explosión nuclear. Esta insólita fortaleza se debe a la particular biología del árbol. El ginkgo biloba posee una elevada tolerancia a la oxidación debido a que evolucionó en una época antigua en la que la atmósfera terrestre estaba más oxigenada que ahora. La ionización producida por la bomba de Hiroshima provocó una oxidación celular que acabó con todos los tejidos vivos que se hallaban cerca de la explosión, pero el ginkgo fue inmune a esa oxidación. Incluso el templo que estaba construido junto al árbol fue destruido por la bomba.

Ahora, el templo ha sido reconstruido respetando el espacio vital del árbol, de modo que las escaleras de acceso al templo tienen forma de U, dejando un hueco para que Hosen-Ji crezca sin trabas.

Baobabs, árboles de dibujos animados

Otro tipo de árboles son los hipertrofiados baobabs de Madagascar, que parecen una broma de la naturaleza, un árbol concebido por un pintor surrealista pasado de vueltas; los árboles con los que soñaba el principito de Saint-Exupéry. Su aspecto es el de una botella irregular y llena de nudos, forma extravagante que adopta a partir de los 200 años de edad. También recuerda vagamente a un paraguas. Sus semillas poseen una cubierta tan dura que solo pueden germinar tras pasar por los potentes ácidos gástricos del papión. Sobre las semillas, la leyenda también cuenta que si se bebe el agua en la que se han sumergido semillas de baobab, entonces quedas protegido del ataque de los cocodrilos; tal vez un don escasamente útil en una gran ciudad, pero muy valorado en muchos lugares de África. Por el contrario, quien ose arrancarle una flor a un baobab morirá devorado por un león. Leyendas aparte, lo cierto es que del baobab nace un fruto muy rico en fibra, con las hojas del baobab también se hace sopa y con su corteza se fabrican cuerdas. Y su cualidad más importante, a tenor de las zonas desérticas donde suele prosperar, es que el baobab puede almacenar hasta 6000 litros de agua. Tenedlo en cuenta si os perdéis en el desierto.

Curiosamente, el baobab también es el único árbol en cuyo interior podemos pedir una pinta de cerveza o un café, pues en las entrañas de uno de ellos se ha construido el mayor bar de su especie del mundo. Incluso fue portada del *Wall Street Journal*. Una cantina que recuerda poderosamente a las viviendas de los hobbits de *El señor de los anillos*.

El bar-árbol se encuentra en la provincia de Limpopo, en el norte de Suráfrica, a 500 kilómetros de Johanesburgo. Tiene una altura de 22 metros y su tronco tiene una circunferencia de 48 metros: serían necesarios 40 adultos con los brazos extendidos para rodearlo. Este baobab nació antes que las pirámides de Egipto, pues su edad se estima en unos 6000 años. A pesar de que el tronco del árbol está hueco para albergar el bar y a su clientela (los techos tienen cuatro metros de alto y posee asientos para 15 personas), las paredes tienen hasta dos metros de espesor. También está provisto de su propia bodega, con ventilación natural para mantener las bebidas frías. Porque los árboles pueden servir para muchas más cosas, además de dar sombra. Para ampliar vuestros horizontes al respecto, os recomiendo la lectura del libro *Cómo hacer crecer una silla* (1995), de Richard Reames. En él se explica cómo realizar arboesculturas, que es una técnica no destructiva que se empieza a aplicar al árbol cuando todavía es pequeño, controlando su crecimiento, podando, injertando y obligando a los brotes y ramas a crecer de determinada manera para que adquieran una forma específica, incluso fusionándolas con las ramas de otros árboles.

En cierto modo se parece al arte de los bonsáis, pero su fin no es obtener árboles miniaturizados, sino esculturas vivas o simplemente mobiliario casero, como sillas o mesas. La técnica se remonta a muchos siglos atrás, cuando los druidas ya moldeaban la naturaleza como si fuera plastilina para construir templos circulares con el método de trenzado de ramas. También se usó para levantar casas, empleando un compuesto de arcilla y paja para cubrir los huecos y servir de aislante para la humedad. Arthur Wiechula, maestro en el trenzado de árboles de principios del siglo XX, opinaba que este sistema podría ser muy útil para construir edificios sin la necesidad de destruir paisajes de árboles jóvenes. Hoy día, siguiendo esta misma filosofía, personajes como Mitchell Joachim tienen intención de construir una comunidad con este tipo de viviendas en California, el Proyecto MATScape.

SANGRE DE DRAGÓN, EL ÁRBOL QUE SANGRA

Aunque para árboles extraños, los que sangran. El drago o sangre de dragón (***Dracaena cinnabari***) es toda una curiosidad botánica del que brota una savia roja cuando se le hace un corte en su corteza. Un líquido que constituyó un muy importante pigmento para los pintores del Renacimiento, que fue comercializado en la antigua Europa a través de la ruta del incienso. En la actualidad, esta savia se emplea tradicionalmente para elaborar medicamentos y decoración de cerámica por parte de los 40 000 nativos que habitan la isla (todos hablantes de un idioma propio que no tiene escritura).

Porque el sangre de dragón es tan extraño que solo puede encontrarse en un rincón del mundo: la isla de Socotra. Este pequeño archipiélago formado por cuatro islas en el océano Índico pertenece a Yemen y se desprendió de África hace 10 millones de años. Desde entonces constituye un reservorio de vida animal y vegetal que apenas ha cambiado a lo largo de la historia: el 37 por ciento de las 825 especies de plantas, el 90 por ciento de sus reptiles y el 95 por ciento de sus caracoles de tierra no existen en ningún otro lugar del planeta. Los botánicos sitúan la flora de Socotra entre las diez que más peligro de desaparición corren en el mundo. En sus 120 kilómetros de largo por 40 kilómetros de ancho podréis cruzaros con criaturas salidas del mundo de los sueños, como pepinos que se hacen inmensos, alcanzando una altura de cinco metros, gracias a la total ausencia de herbívoros. Los murciélagos son los únicos mamíferos nativos de la isla. Por ello también podréis contemplar rosas que florecen en el tronco o granadas que nacen salvajes.

Y, por supuesto, podréis hacer sangrar al sangre de dragón. Un árbol cuyo aspecto, por cierto, recuerda al de un paraguas o una sombrilla, forma

característica de los árboles prehistóricos. Aunque para forma paródica, la de otros de los árboles endémicos de Socotra: unos baobabs llamados «la rosa del desierto», que recuerdan a tubérculos gigantes con ramas. Por ello no es extraño que a Socotra se la conozca como la Galápagos del Índico, pues, como esta, constituye una impagable reserva de fósiles vivientes.

Este extraño ejemplar también se encuentra en las islas Canarias o Marruecos; la especie *Dracaena cinnabari* se encuentra principalmente en Socotra, mientras que la de las Canarias es *Dracaena draco*. Pero ambas especies son muy parecidas, incluso en cuanto a la peculiaridad de su savia.

EL ROBLE DEL ÁNGEL Y TREE TOP WALK

Y sin abandonar todavía los lugares en los que crecen árboles mágicos, no puedo dejarme en el tintero la tierra donde crece el Roble del Ángel (Angel Oak), el roble más viejo del mundo. Su edad aproximada es de 1500 años. Situado en Estados Unidos, en el Angel Oak Park, en John's Island, una de las islas de Carolina del Sur, constituye uno de los ejemplares más extraordinarios de su especie. Tiene un tronco de 2,47 metros de diámetro. Sus ramas más altas alcanzan los 20 metros de altura. Toda la estructura arbórea cubre un área de 1 580 metros cuadrados, demostrando, además, que existen diferentes intensidades del color verde más allá del verde *extremadamente intenso*.

El huracán Hugo estuvo a punto de acabar con él, pero sobrevivió, así podréis acudir a uno de tantos eventos que se realizan alrededor del Roble del Ángel, como el Evening Ander Angel Oak (Atardecer junto al Roble del Ángel) o el Spoleto Festival.

También hay lugares donde lo mejor no son los árboles, sino lo que existe encima de ellos, lejos de nuestra vista a ras de suelo. En el valle de los Gigantes, en Australia, a solo 10 minutos de Nornalup, existe una atracción turística llamada Tree Top Walk, una serie de pasarelas metálicas o pasos elevados que cruzan entre eucaliptos gigantes, *tingles*, que solo se encuentran en esta región. La forma de visitar estos eucaliptos, sin pisar jamás el suelo, tiene una razón de supervivencia: el constante pisoteo de los visitantes impediría la correcta descomposición de la materia orgánica del suelo, de la que los eucaliptos obtienen los pocos nutrientes que encuentran en su base. El Tree Top Walk recorre unos 600 metros, y en sus puntos más elevados se encuentra a unos 36 metros de altura del suelo. Prohibido para los que tienen vértigo.

Estos eucaliptos no son tan altos como las secuoyas gigantes, pero sí

lucen más exuberantes y poseen unas copas más anchas. De modo que, visualmente, resultan más impactantes. Recorriendo estas impresionantes pasarelas entonces sí que os sentiréis como los ewoks, obteniendo una perspectiva totalmente nueva de las formas, los sonidos y el movimiento de los bosques. Los días de fuerte viento, por cierto, la atracción se cierra. El resto del tiempo, preparaos para desgañitaros como Tarzán.

No obstante, si la experiencia os sabe a poco y queréis vivir por un tiempo allí arriba, entonces deberéis desplazaros hasta Alemania, concretamente a la localidad de Zentendorf, en Sajonia, sobre las praderas de Naisse, casi rozando Polonia. Allí ha abierto un hotel arborícola. Es decir, edificado sobre los árboles. El inmueble puede albergar una veintena de huéspedes y cuenta con cinco cabañas a las que se accede por una escalera de madera. Las habitaciones, además, se comunican entre ellas por estrechos puentes no aptos para los que sufran vértigo. Dispone de luz eléctrica, pero de momento solo puede ofrecer agua fría. El creador del hotel es Jürgen Bergmann, que también es el encargado de una empresa próxima que fabrica cosas curiosas en madera. El precio por alojarse oscila entre los 160 y los 220 euros.

BALSA DE LAS COPAS

Pero si en vez de encarnar a un ewok patizambo o a un Tarzán patoso queréis protagonizar una aventura científica de botánicos en busca de nuevos mundos, entonces deberéis viajar a las selvas tropicales. En las copas de los árboles de estas selvas existe una rica biodiversidad que apenas se conoce por la dificultad que entraña escalar un gran árbol: los troncos más altos no resisten el peso de una persona. Para ello, Francis Hallé, un botánico francés, ha ingeniado una especie de dirigible provisto de una balsa inflable. De esta manera, podéis emular al protagonista de *El barón rampante,* de Italo Calvino, el joven Cosimo Piovasco di Rondò, que decidió un día subir a los árboles y no bajar jamás. Hallé explora las copas de los árboles mediante la denominada «balsa de las copas», una estructura muy extensa y ligera que puede ser depositada sobre los árboles sin hundirlos y cuyo perímetro encierra una red que permite a los investigadores desplazarse, trabajar e incluso dormir. Para subir esta estructura a la copa de los árboles sin perturbar la vida que habita en los árboles emplea un pequeño y silencioso zepelín. La primera vez que la «balsa de las copas» se posó en el techo de los árboles fue en la selva de la Guayana Francesa en 1986.

El primer animal nuevo que descubrió Hallé fue un insecto azul de unos

ocho centímetros. Como si de pronto Hallé hubiera aterrizado con un globo en un mundo diferente, a solo unos metros sobre nuestras cabezas. Un mundo lleno de animales muy coloridos y llamativos, como si disfrutaran exhibiéndose, como objetos decorativos de un apartamento muy *kitsch*. Esto se debe a que los animales del suelo, asediados por los depredadores, deben adoptar los colores oscuros del entorno para camuflarse de ellos. En las copas de los árboles, sin embargo, los animales pueden ser, tal como lo describe Hallé, «joyas en movimiento». Un reino nuevo como el que podría existir flotando entre las nubes.

Un equipo de investigadores norteamericanos ha seguido los pasos del botánico Francis Hallé, pero finalmente han descartado su romántico invento, muy a lo Julio Verne, decantándose por enormes grúas como las que despuntan en las zonas de gran trasiego urbanístico. Aunque las copas de los árboles seguirán atrayendo a los románticos. Que se lo digan a los aficionados al *accrobranching*, un deporte con pocos años de implantación que consiste en trepar de rama en rama con la única ayuda de una cuerda y un arnés. Los árboles provistos de nidos están vetados, y no se pueden usar crampones de escalada porque dañan la madera. Una vez coronada la copa del árbol, entonces se debe disfrutar de la flora y fauna que se descubren desde allí arriba; incluso los hay que extienden un mantel de colores, toman asiento y disfrutan de un *picnic* en las alturas.

DEAD VLEI, EL BOSQUE PETRIFICADO Y OTRAS PIEDRAS

También, naturalmente, existen cementerios de árboles. Algo así como estatuas naturales de árboles. Árboles momificados. Originando entre todos un bosque congelado en el tiempo, inalterable, conservado fantasmagóricamente durante siglos. Es el caso de los árboles de Dead Vlei, en el área de conservación más grande de África, en Namib-Naukluft Park. Allí, un río se seca justo antes de llegar al mar: a 55 kilómetros de la meta. No es de extrañar, pues, que *vlei* signifique «lago seco». Una superficie reseca de arcilla arenosa rodeada de los tonos rojizos del óxido de hierro. Aquí solo sobrevive una escueta vegetación y una vida silvestre que, por poco, podría también hacerlo en Marte. Pero lo que más llama la atención de esta región muerta son los esqueletos de los árboles, tan extremadamente secos que no llegan a descomponerse. Da la sensación de que si partiéramos una rama brotaría, borra y serrín de las entrañas de estos zombis arboreos que componen un escenario propio de una película de terror.

Otros lugares no parecen mágicos por sus árboles, sino por sus rocas y piedras. Hay un sitio de camino al pueblo de Lysebotn, en Noruega, en el que las piedras y las rocas suelen estar apiladas con un inquietante orden. Los responsables no son los duendes, sino la mano humana. El sitio es un poco inaccesible: se encuentra después de recorrer una carretera de montaña sinuosa y estrecha, que se acostumbra a cerrar en invierno. El punto más elevado está a 900 metros de altura. Está punteado de lagos helados. Pero lo que más llama la atención de este precioso paisaje son los montículos de piedras. Una piedra grande y, sobre esta, otra más pequeña y, encima de la segunda, otra aún más pequeña.

Al parecer, los noruegos que visitan esta zona del país tienen la costumbre de apilar las piedras de esta manera para pedir deseos. Una costumbre que recuerda a lo que hacen los budistas tibetanos, las llamadas *mani* (de la oración *om mani padme hum*), que son el origen de las estupas, las arquitecturas budistas y jainistas que contienen reliquias y que se extienden por todo el sureste asiático. Originalmente, las estupas consistían en un montón de piedras apiladas en cuyo centro se situaban las reliquias de Buda Gautama. A las estupas también se las conoce en los países asiáticos surorientales como chedi y en otros países, como Sri Lanka, como dagobas.

Es una costumbre discutible, pero sin duda es estéticamente impactante. Imaginaos paseando por una montaña verde, con ovejas a lo lejos, rodeando lagos helados, inmersos en un paisaje de una belleza abrumadora, y, de repente, ante vosotros aparecen plegarias pétreas pertenecientes a centenares de personas, como pequeños juegos infantiles que han sido desparramados por todo el lugar.

También existe un bosque de piedras. A decir verdad, no es un bosque en el sentido estricto de la palabra, aunque estéticamente lo parece. La reserva natural Pobiti Kamani, en Bulgaria, a pocos kilómetros de la ciudad de Varna, conocido como «el bosque petrificado», en realidad es producto de una formación calcárea surgida del fondo del mar.

Hace 50 millones de años esta región estaba sumergida en el agua, y la continua filtración por fosas y grietas de restos de fauna diminuta provista de exoesqueletos (caracoles, almejas, etcétera) fue conformando columnas de cal. Al retirarse el agua y quedar expuestas al aire libre, estas columnas submarinas fueron víctimas de la erosión durante años, hasta que las manos invisibles del tiempo le dieron el aspecto que presentan en la actualidad. De lejos parecen troncos de árboles liofilizados. De cerca, sin embargo, rodeados de columnas de hasta seis metros de altura por dos de ancho de piedra caliza, os dará la impresión de que estáis caminando por un fondo marino sin necesidad de bombona de oxígeno.

SLIDING ROCKS, ROCAS QUE SE MUEVEN SOLAS

Hay más lugares mágicos por sus rocas. Concretamente porque sus rocas y piedras parecen estar vivas y moverse cuando nadie las mira, como animadas por alguna especie de sortilegio, como sucede en ese juego infantil que consiste en cantar y golpear con las palmas en una pared mientras tus compañeros se aproximan a ti y, justo cuando acabas la coreografía y te das la vuelta, entonces todos deben quedar paralizados. Algo parecido ocurre en el Parque Nacional del Valle de la Muerte, en Sierra Nevada, California; cerca del lugar donde se alzan las gigantes secuoyas de las que os hablé antes.

El valle de la Muerte tiene un nombre tan macabro porque se extiende en una zona árida y es uno de los mayores relieves desérticos de la zona continental de Estados Unidos. En 1849 fue bautizado así por uno de los 18 supervivientes de un grupo de 30 aventureros que se las vieron y se las desearon al intentar atravesarlo, buscando un atajo para llegar a los yacimientos de oro de California. Posee una anchura de entre 6 y 26 kilómetros y casi 225 kilómetros de longitud. El punto más bajo del valle, conocido como Badwater, está situado a 85,5 metros por debajo del nivel del mar; y el más alto es el monte Whitney, con 4400 metros. El lugar, pues, está lleno de altibajos, y a nivel geológico es casi como un planeta extraterrestre. También es uno de los lugares más calurosos del país. El 23 de julio de 2006 se alcanzó el récord del mercurio con 58,1 grados en la zona de Badwater. Hasta 2007 fue el récord mundial de calor absoluto. El calor resulta tan infernal que hasta se ha usado como eximente en casos de asesinato. Y ha funcionado: más de uno se ha librado de la pena de muerte porque adujo enajenación mental derivada de permanecer a más de 50 grados (¿también servirá para los crímenes cometidos en saunas?).

Pero lo que nos interesa de este lugar tan hostil a la vida está en su suelo. En él, además de encontrarse el bórax, un mineral que fue explotado durante largo tiempo para la fabricación de jabón (se sacaba de allí en grandes carros tirados por 18 mulas y dos caballos, dando lugar a la marca de jabón 20 Mule Team, muy conocida en el país), existen rocas que literalmente andan solas cuando nadie las mira. Esto sucede concretamente en un lago seco de superficie resquebrajada conocido como Racetrack Playa. Allí, rocas de un peso considerable se desplazan sin testigos oculares cerca dejando tras de sí huellas de su avance, como las estelas de goma quemada al frenar. Las marcas suelen ser rectilíneas, como si las rocas siguieran una dirección concreta. Desde un punto de vista elevado, la imagen es muy llamativa. Parecen animales pétreos compitiendo en el antiguo París-Dakar. Como si un puñado de rocas hubiera decidido marcharse en busca de nuevos horizontes. Por supuesto, estas rocas no están hechizadas, ni tampoco, tal como creen los

lugareños, están atrapados en sus entrañas los espíritus de los antiguos guerreros indios. Pero todavía no está clara la explicación científica que las hace moverse. La hipótesis más aceptada para el fenómeno de las *sliding rocks* es que se combinan lluvias fuertes (que provocan que la superficie se torne fangosa y resbaladiza) con fuertes vientos racheados. La explicación no suena muy espectacular. Pero sí lo es contemplar huellas de rocas de más de 300 kilos, dejadas tras de sí como lo haría un carromato. Teniendo en cuenta que apenas hay manifestaciones de vida en todo el valle, estas rocas constituyen lo que más se le parece a la vida.

Son rocas tan gigantescas y pesadas, sin embargo, que pocos pueden creerse que el simple viento y un suelo de limo en un lugar donde llueve tan poco sean capaces de mover unas moles como esas. A la teoría, pues, han añadido otro elemento: el hielo. Ya en 1948, los geólogos Jim McAllister y Allen Agnew detectaron que algo fallaba en la teoría base. El hielo, según George M. Stanley, podría ser lo que faltaba, pues estos movimientos suelen producirse tras las tormentas, sí, pero sobre todo tras las tormentas invernales. A pesar del calor veraniego, en invierno pueden registrarse temperaturas bajo cero en el valle de la Muerte. Así, las rocas, como si estuvieran sobre un glaciar improvisado, son empujadas por placas de hielo que, al deshacerse, originan una película acuosa que lubrica en contacto con el barro.

Esta teoría fue confirmada en la década de 1990, pues a las rocas se les colocó dispositivos de GPS para saber cuándo se movían y cuánto se movían, algunas dejando incluso rastros de 900 metros de viaje. Las rocas del valle de la Muerte, entonces, no tienen patitas como un ciempiés, pero casi. Y sin duda demuestran que la naturaleza todavía tiene muchos ases escondidos bajo la manga.

AUGUSTUS, LA ROCA MÁS GRANDE DEL MUNDO

La roca más gigantesca del mundo no es el Ayers Rock, de Australia, como la mayoría de la gente cree, sino el monte Augustus (o Burringurrah), situado en una zona remota de Australia occidental.

Tiene dos veces y media el tamaño de Ayers Rock, pues se eleva 858 metros y su cresta alcanza más de ocho kilómetros de longitud. También es mucho más antigua que Ayers Rock: 400 millones de años contra 1650 millones de años, unas edades que cualquier mujer pizpireta no airearía, pero que entre las rocas no representa tanto tiempo. Además, Ayers Rock (llamada Uluru entre los aborígenes) está perdiendo cierto encanto turístico debido a que el Departamento de Parques Nacionales de Australia presentó un plan

para prohibir el acceso de los visitantes hasta lo alto de la roca.

Lugar sagrado para los aborígenes, se pretende evitar así el problema de la erosión y… el que supone que allá arriba no haya lavabos.

Sin abandonar Australia, a unos 250 kilómetros de la ciudad de Perth, también se levantan unas formaciones rocosas que parecen de otro planeta. Es el desierto de pináculos o Pinnacles Desert. A lo largo de 26 kilómetros de costa salen de la tierra miles de pináculos, formados hace miles de años por el coral de los lechos marinos y erosionados por el paso del tiempo, cuando las aguas se retiraron de la zona. Tienen formas caprichosas y los hay de tamaños muy diversos: los más pequeños tienen apenas un palmo, y los más grandes pueden tener hasta cuatro metros de altura. Según cómo dé la luz, casi parece que, bajo el desierto, yace el cadáver de un monstruo, y todos esos pináculos disímiles son algunas de las formaciones óseas que brotan del suelo.

Este insólito desierto de monolitos de piedra pasó prácticamente desapercibido hasta finales de 1960, cuando pasó a formar parte del Parque Nacional Nambung. En febrero de 2007, la entrada al parque costaba 10 dólares australianos por coche o cuatro dólares por persona en autobús.

La Calzada del Gigante

Si queréis contemplar rocas verdaderamente espectaculares (aunque, estas sí, estáticas, y tampoco de los tamaños desproporcionados de Augustus), deberéis viajar a Irlanda del Norte, al condado de Antrim, donde se encuentra una de las formaciones basálticas más insólitas del mundo. La llaman la Calzada del Gigante (The Giant's Causeway, o en gaélico: Clochán na bhFómharach) y no es para menos, pues el aspecto es tan majestuoso que parece el del decorado para una película de fantasía con muchos dragones y otras criaturas mitológicas. Este camino de dioses posee 40 000 columnas de basalto procedentes de una erupción volcánica sucedida hace ya 60 millones de años y que modificó el relieve de Irlanda, Escocia, Islandia y Groenlandia. En algunos puntos las columnas alcanzan los 12 metros de altura y la acumulación de lava solidificada supera los 28 metros. Las superficies de las columnas, al igual que los escalones, conducen desde el pie del acantilado hasta desaparecer bajo el mar. No es la única formación basáltica de estas características en el mundo, también existen las de la isla de Jeju, en Corea del Sur; el barranco de Garni, en Armenia; el monte de Cargill, en Nueva Zelanda; las islas Kuriles, en Rusia; las islas de St. Mary, en la costa oeste de la India, y otro buen puñado más. Pero la Calzada del Gigante es sin duda una de las formaciones basálticas que parece más inquietantemente artificial.

Las proporciones megalíticas son tan fabulosas que corre la leyenda entre los irlandeses de que fueron gigantes los que trajeron estas piedras para confeccionarse un camino por el que cruzar el canal que separa Escocia de Irlanda. La leyenda celta más o menos dice así: un gigante irlandés, Finn MacCool, al enterarse de que existía otro gigante en Escocia, Benandonner, decidió ir a su encuentro para comprobar quién era más fuerte; la típica competición entre Villa Arriba y Villa Abajo. Para ello construyó este camino artificial, para llegar más fácilmente a Escocia, cruzando los 120 kilómetros de mar sin mojarse los pies, y disputar así el torneo de Wrestling Gigante. Pero el gigante irlandés, al observar el descomunal tamaño del gigante escocés, se aminaló y pidió consejo a su mujer, Oonagh. La mujer le dio un sabio y maduro consejo: que se escondiera en la cuna de su hijo (también gigante, claro). Cuando llegó el gigante escocés buscando camorra, no encontró al gigante irlandés y creyó que era un cobarde. Pero entonces vio la cuna del hijo del gigante irlandés y, al ver el tamaño del niño (que en realidad era Finn), supuso que si el bebé era tan grande entonces el padre sería descomunal. Cosas del ADN. De modo que regresó a Escocia con el rabo entre las piernas y destruyó el camino para que el gigante irlandés no le siguiera, quedando solo en pie los tramos inicial y final del camino (por eso existiría también otra formación de basalto similar en la isla de Staffa, en Escocia, en la cueva de Fingal).

Lo que queda de ese camino destruido es lo que ahora podéis visitar, con tienda de recuerdos e instalaciones para turistas incluidas, con una sala de proyecciones que narra la leyenda en el idioma escogido.

La otra leyenda que se cuenta es básicamente igual, con la diferencia de que los dos gigantes, antes de conocerse en persona y medirse las hechuras, se lanzaban rocas, cada uno desde la costa de su región correspondiente. Tanto lanzamiento pétreo acabó formando esta ciclópea calzada de prismas hexagonales que sirvió para que se vieran las caras (uno de ellos disfrazado de bebé).

La sensación de que es un camino artificial se acentúa por la exacta disposición de las rocas y sus formas hexagonales, aunque también hay rocas de cinco, siete u ocho lados. Da la impresión de que sean adoquines gigantescos fabricados en serie para asfaltar el suelo. Desde las alturas parece la cuadrícula de una colmena. Y en un día de niebla, el camino para gigantes adquiere connotaciones feéricas. Este camino empedrado que os hará creer que sois hormigas tratando de cruzar una autopista fue descubierto en 1693, pero no fue hasta la actualidad cuando unos físicos de la Universidad de Toronto entendieron cómo influye la velocidad de enfriamiento de la lava en el posterior tamaño de cada una de las piezas para que el camino tenga explicación lógica. Que posean una forma hexagonal es debido a que el hexágono es el polígono más similar a un círculo, capaz de teselar una

superficie, es decir, de cubrirla sin dejar huecos. Lo natural es que los adoquines tuvieran forma circular, pero la presión de los adoquines adyacentes lo impide. Es el mismo fenómeno que se da en las colmenas, o en las pelotas de fútbol, o en los caparazones de las tortugas. Por ello el hexágono es una de las ocho formas más habituales en la naturaleza y se dice que su función natural es la de pavimentar, tal como explica con todo lujo de detalles Jorge Wagensberg en su libro sobre las ocho formas naturales del mundo: *La rebelión de las formas*.

Las fotografías son tan impresionantes que, quizá, al contemplar el camino de primera mano no os impactará tanto. Pero, de todas formas, os parecerá un lugar precioso, un lugar donde encontraréis estructuras que han sido objeto de varios millones de años de erosión y que casualmente se parecen a objetos, que han sido bautizados como la Bota del Gigante o el Órgano del Gigante, los Ojos del Gigante, el Panal, los Pasos del Pastor, la Chimenea o la Joroba del Camello. Sin contar que el lugar también es refugio de una diversidad animal y vegetal extraordinaria, que cuenta con ejemplares de aves marinas como el fulmar, el petrel o la pelusa, así como de plantas extrañas e inusuales como helechos marinos, pies de liebre, festucas y orquídeas rana. Tanto es así que la Calzada del Gigante fue declarada patrimonio de la humanidad por la Unesco en 1986 y reserva natural nacional en 1987. En una encuesta realizada a los lectores del *Times*, fue escogida como la cuarta maravilla natural del Reino Unido. Y también ha tenido diversas apariciones en la cultura popular. Por ejemplo, fue la portada del quinto disco de Led Zeppelin, *Houses of the Holy*, en la que las formaciones de basalto son tomadas por unas señoritas de buen ver en paños menores. H. P. Lovecraft se refiere a ella en su cuento de terror de *En las montañas de la locura*. Un cuento que probablemente contará con una adaptación cinematográfica dirigida por Guillermo del Toro, que casualmente también menciona la calzada en otra de sus películas*: Hellboy 2: el ejército dorado*. En el videojuego *Myst III: el exilio*, el mundo de Amateria tiene un gran parecido con la calzada. También es el logotipo de numerosos departamentos gubernamentales de Irlanda del Norte.

CUEVA DE WAITOMO, EL HOGAR DE LOS GUSANOS LUMINOSOS

En literatura fantástica, en situaciones en las que la escena precisa de una luz que retire las sombras, suelen usarse antorchas. Pero en algunas novelas se recurre a ingenios más exóticos. Por ejemplo: ¿cómo iluminar un templo

perdido durante incontables años a los que los protagonistas llegan exhaustos al echárseles la noche encima? Las antorchas están bien, pero imaginad que en el templo se guarda un tesoro inimaginable o una tecnología que excede los conocimientos técnicos de la época, ¿no haría falta un sistema de iluminación que arrojase destellos por todo el lugar? Como emplear luz eléctrica parece una salida demasiado chocante, los escritores imaginan otros sistemas más en sintonía con el ambiente medieval. Por ejemplo, un fluido fosforescente que corra por unos canalones pegados a las paredes. O algo parecido a las enzimas de un cangrejo que la Marina japonesa empleó en la Segunda Guerra Mundial para obtener luz de la naturaleza.

Otra opción es que en el templo o caverna en la que nuestros héroes han recalado existan plantas bioluminiscentes, es decir, que producen luz como si fueran luciérganas vegetales. La bioluminiscencia es un fenómeno relativamente frecuente en bastantes especies marinas y se produce mediante la unión de unas sustancias químicas que producen energía lumínica; las últimas estimaciones consideran que hasta el 90 por ciento de los seres vivos que habitan en la porción media y abisal de los mares podrían ser capaces de producir luz de un modo u otro. En hábitats terrestres la bioluminiscencia no es tan común, por ello es sorprendente que en el mundo real existan estas soluciones naturales para alumbrar una estancia, aunque no es imposible.

En el techo de las cuevas de Waitomo, un complejo de cavernas subterráneas que se extiende varios kilómetros por las entrañas del norte de Nueva Zelanda, a 60 kilómetros al sur de la ciudad de Hamilton, puede contemplarse una especie de bóveda celeste. Pero los millares de puntos luminosos del alto techo no forman parte de una constelación de estrellas, sino que son gusanos luminosos. Algo así como ese muñeco de nuestra infancia llamado gusiluz que emitía luz cuando lo apretábamos contra nosotros durante la noche, pero de tamaño diminuto. Todo este ejército de gusanos brillantes en realidad son larvas de un mosquito exclusivo de Nueva Zelanda, el *Arachnocampa luminosa* o *glow worm*.

Para alimentarse, la larva ha desarrollado una técnica de caza parecida a la de las arañas: teje pequeños hilos de seda que deja caer desde el techo de la cueva como si fueran hilos de pescar sin anzuelo. La luz azulada que desprenden químicamente los gusanos sirve para atraer a las presas, como si fueran esas luces ultravioletas que ponen en los restaurantes baratos para electrocutar a las moscas. En realidad, las presas se acercan a esas estrellas falsas porque creen estar contemplando el cielo y por tanto la salida de la caverna. Por eso los gusanos que están más hambrientos desprenden una luz mucho más intensa que los gusanos que ya están saciados, que se permiten poner, como si dijéramos, las luces de cruce y no las largas. Las presas, finalmente, son atrapadas por los hilos de seda y devoradas por el mosquito con vocación de lucero.

Como el suelo de esta cueva es un lago negro (estos gusanos florecen en las cuevas más húmedas), podréis navegar en un *tour* guiado de 40 minutos con una pequeña barca si os apetece ver esta bóveda celeste natural. Entonces descubriréis que no es extraño que en lengua maorí los nativos llamaran a estas criaturas *titiwai*, que significa «proyectado sobre el agua».

Los *titiwai* me recuerdan también al sistema que el Centro Nacional de Biotecnología de España ha desarrollado para acabar con las minas antipersona. Existen más de 10 millones de minas sembradas en más de 60 países del mundo, lo cual hace imposible el plantearse eliminarlas todas antes de que maten o mutilen a cientos de miles de personas. Imposible hasta ahora: han desarrollado biosensores que detectan contaminantes basados en bacterias que emiten luz. De momento han encontrado una proteína que reconoce uno de los componentes más frecuentes de las minas antipersona y la han unido a un sistema de emisión de luz procedente de los genes de las medusas. Una vez arrojada una cepa de miles de estas bacterias bioluminiscentes a un campo, en caso de que existiera material explosivo cercano, las bacterias se iluminarían como si fueran señalizadores biológicos. De esta manera, decenas de puntos luminosos revelarían la posición de cada una de las minas creando una especie de mapa lumínico (como el de las cuevas de Waitomo, pero en el suelo en vez del techo) que permitiría desactivarlas fácilmente.

BIŠEVO, LA CUEVA AZUL, Y RÍO CELESTE, EL RÍO AZUL

En la línea de las cuevas de Waitomo existe otra cueva que también resplandece de azul, como si en su interior hubieran dispuesto varias luces de neón. Frente a la costa de Croacia, en el mar Adriático, en una pequeña isla llamada Biševo, existe una peculiar cueva situada en la parte oriental de la isla cuyo mayor atractivo turístico es su color azul eléctrico (en croata, *Modra špilja*).

La cueva, que fue descubierta en 1884 por el barón Eugene Rausoonet, tiene unas dimensiones nada espectaculares: una entrada de apenas 1,5 metros de altura, una longitud total de unos 24 metros y una profundidad cercana a los 16 metros. Pero el sol, cuando está en su cenit, entonces convierte la cueva en algo sorprendente. El efecto de refracción de la luz solar en el interior de la gruta origina esta luz marina que parece brotar del lago interior, como si el lago fuera una de esas piscinas que de noche se iluminan desde abajo con una luz espectral.

En Costa Rica también hay un río que fluye azul, el río Celeste. Las

leyendas locales cuentan que Dios pintó el cielo en la creación y que después lavó los pinceles en el río Celeste. La realidad es otra: este color se produce por la mezcla de carbonato de calcio y al azufre del volcán Tenorio, que causa una serie de reacciones químicas en el lecho del río, generando este llamativo color.

Para contemplar este río como de otro planeta (¿quizá Pandora, de la película *Avatar* de James Cameron?), deberéis viajar hasta Costa Rica para coger un autobús que os traslade hasta el Cantón Guatuso, en la provincia de Alajuela, en el área de Conservación Arenal-Tempisque, en pleno bosque tropical.

No os dará ninguna pereza mojar vuestros pies en él o incluso bañaros, pues sus aguas son termales. Hay guías y agencias que os llevarán cómodamente al lugar, pero si queréis correr la aventura por vuestra cuenta, entonces deberéis partir desde San Rafael hasta La Fortuna en autobús. Desde La Fortuna otro autobús os llevará hasta Guatuso. Y un taxi os acercará al Parque Nacional Volcán Tenorio. Finalmente hay una caminata de unas cuantas horas hasta el río.

Aunque si buscáis un efecto de luz en el agua que no sea originado por el sol, sino por el mismo compuesto químico que se encuentra en el techo de Waitomo, entonces deberéis bucear en un mar de ardora. Es decir, un mar con tal cantidad de bioluminiscencia que, de noche, parece estar en llamas (azules). Un mar fosforescente como el que aparece en la espectacular escena de buceo amoroso de la película *La playa* con música de Moby de fondo; aunque la primera descripción de este efecto se encuentra en una obra de Julio Verne: *20 000 leguas de viaje submarino*. En realidad, la luminiscencia no procede del agua, sino de los millones de criaturas marinas provistas de bioluminiscencia que nadan bajo ella, los dinoflagelados. Los dinoflagelados son organismos unicelulares que forman parte del plancton marino y que en su mayoría son fotosintéticos. Estos microscópicos bichitos brillan como luciérnagas cuando son molestados, por ello solo resplandecen cuando son arrastrados por las crestas de las olas o cuando estas rompen en la playa.

Mares de ardora existen muchos, sobre todo en aguas oceánicas templadas. Hasta ahora, se han localizado 235, concentrados en el noroeste del océano Índico y cerca de Java. También se han detectado en la costa de Somalia, al sur de Portugal y en la bahía Fosforescente de Puerto Rico.

EL CAÑÓN DEL ANTÍLOPE, UN VAN GOGH NATURAL

También existen lugares cuyos colores son tan llamativos y tienen un aspecto tan artificial que parecen haber sido pintados a propósito por un escuadrón de artistas callejeros. Apenas alcanzan las descripciones para que os hagáis una idea. Sería como intentar describir cómo es un Van Gogh.

El lugar es el Antelope Canyon o, en cristiano, el Cañón del Antílope. Está localizado en el suroeste de Estados Unidos, en la pequeña ciudad de Page, al norte del estado de Arizona. Forma parte de una reserva de indios navajos, la mayor tribu de indios norteamericanos, así que, si pretendéis ver este lugar con vuestros propios ojos, será obligatorio que lo hagáis en compañía de un guía navajo. No es solo porque los indios navajos sean muy suyos, sino porque también existe un tremendo riesgo de inundaciones instantáneas. Si se pone a llover torrencialmente en cualquier momento, el cañón puede ser inundado por el agua en cuestión de minutos, principalmente por corrientes de agua que se originan en regiones de más altitud. En 1997, por ejemplo, el lugar se hizo trágicamente famoso por la muerte de 11 turistas. Solo salvó la vida el guía. El nombre navajo del Cañón del Antílope es Tse' bighanilini, que significa «el lugar donde el agua fluye a través de las rocas». Lo de «Antílope» se usa en nuestro idioma por la gran proliferación de antílopes salvajes que habitaban anteriormente la región.

En realidad, el cañón, que ha sido horadado por el paso de corrientes de agua durante miles de años en un proceso llamado epigénesis, está compuesto por dos formaciones geológicas independientes: el Upper Antelope Canyon (Cañón del Antílope Superior) y el Lower Antelope Canyon (Cañón del Antílope Inferior), nombres muy poco originales, pero sin duda muy prácticos por si os perdéis y tenéis que comunicar por teléfono móvil dónde estáis. O en el superior o en el inferior, no hay pérdida. Aunque también los llaman de forma más ininteligible, como Crack y Tirabuzón (*Corkscrew*, en inglés), respectivamente.

Tiene una longitud total de 400 metros. Sus paredes, esculpidas en la arenisca, tienen en algunos puntos hasta 40 metros de altura y recuerdan, gracias a las condiciones lumínicas, a esos relojes de arena que venden en los bazares cuyos granos de arena, de diversos tonos de marrón, forman dibujos y estratos diferenciados. Las rocas, de lejos, parecen de cartón piedra. No es extraño, pues, que en cualquier visita guiada os encontréis con más de un fotógrafo profesional dispuesto a inmortalizar el efecto para las revistas y las postales. Porque en las cuatro estaciones del año, debido a la entrada de luz a través de las grietas de las rocas rojizas, las tonalidades cambian, como en un océano; incluso, en un mismo día, la configuración de colores puede ser alterada según el ángulo de visión en el que situemos la cámara, o nuestros ojos, dándole al lugar cierto aire de caleidoscopio natural.

Cueva de la Flauta de Caña, una Capilla Sixtina natural

Otro lugar que reúne características cromáticas similares a las del Cañón del Antílope es la Cueva de la Flauta de Caña (Ludi Yan), próxima a la ciudad de Guilin, en la región autónoma de Guangxi Zhuang, en el sureste de China, que bien podría ser una Capilla Sixtina completamente natural.

Su nombre se debe a las cañas de bambú que crecen en la entrada de la cueva, con las que se fabricaban flautas que todavía hoy podéis comprar por unos pocos yuanes. Pero esta gruta de 240 metros de profundidad, que fue descubierta durante la dinastía Tang hace casi 1300 años, no es popular por sus cañas, ni tampoco por sus dimensiones, lo suficientemente grandes como para que durante los bombardeos de la Segunda Guerra Mundial sirviera como refugio a unas 1000 personas, sino por su techo y sus paredes, que son algo así como la versión desdibujada y chillona de las cuevas de Altamira. Del techo fluyen literalmente colores, gota a gota. Un techo que sostiene un río. El agua se cuela entre la roca caliza. Y finalmente aparece originando formas caprichosas, creando estalagtitas, estalagmitas y otras formaciones que parecen cascadas pétreas y que han sido bautizadas con nombres tan gráficos como la Montaña de Fruta, el Palacio de Cristal, la Flor, la Pagoda del Dragón o el Bosque. Para reforzar estas imágenes, la cueva está iluminada convenientemente con luces de colores, que tintan las paredes y techos de púrpura, de rosa pastel, de verde o de azul, dotando al lugar de un ambiente como de castillo místico (no en vano, a la caverna también se la conoce con el nombre de Palacio del Arte de la Naturaleza), aunque hay quienes opinan que esta injerencia artificial le hace perder encanto natural a la gruta. Y es que, al contemplar este código simple de colores planos, uno no puede evitar acordarse de aquel mítico juego de mesa de los años 1980 llamado Simon.

Por 60 yuanes tendréis acceso a una visita turística de más de 500 metros de recorrido zigzagueante para crearos vuestra propia opinión. Y, quizá, con suerte, podáis atisbar algún Kandinski natural entre tanto mosaico polícromo, o hasta leer alguna de las inscripciones en tinta de las paredes, 70 historias, leyendas y poemas escritos durante la dinastía Tang, que ya nos indican que en aquella época era un destino turístico muy popular. Si no, siempre podréis disfrutar de los paisajes de Guilin, cuyas montañas y ríos se cuentan entre los más espectaculares del mundo por su belleza.

El bosque de Irati, un bosque

MÁGICAMENTE NORMAL

Pero en realidad no hace falta irse muy lejos para contemplar lugares mágicos. A muchos lugares, enfilados desde el prisma adecuado, se les puede arrancar los destellos de una aparición mágica.

En España, un bosque situado en el norte del país puede llegar a tener connotaciones espectaculares. Llegando a la hora adecuada, el bosque es un bosque de oro, una selva áurea, el mayor hayedo de Europa, formado por dos valles franceses y dos españoles: en el norte, los aquitanos de Uhart-Cize y de Soule; y en el sur, los valles navarros de Aezkoa y de Salazar. Así pues, podéis entrar en aquella alfombra de hojas ocres y amarillas, hongos y musgo, una suerte de cromoterapia natural, desde Saint-Jean-Pied-de-Port, por Ezterenzubi; desde Mendibe, a través de los altos de Burdinkurutcheta; saliendo de Larráun, por un tortuoso Organbidexka; desde Orbaitzeta, ascendiendo por los manantiales del río Nive, vía Organbide; o, por último, desde Ochagavía, al cruzar el puerto de Erroimendi. Y sea cual sea el punto cardinal escogido para adentraros en este bosque, si lo hacéis sin prisa y con los ojos muy abiertos, tendréis la oportunidad de percibir detalles mínimos, como la geometría de las telas de arañas, los rayos de sol filtrándose a través de miles de diminutos prismas de rocío, la niebla que espolvorea el suelo de helechos enrojecidos, ardillas, lirones, caretos, topos, ratones, truchas, como las que pescaba Ernest Hemingway.

Y hasta podréis saber que allí se contaba que vivía un dragón, una bestia peluda y amable llamada Basajaun, y unas sirenas, las lamias, de patas palmeadas que de día se peinaban y de noche construían puentes. En el bosque del Irati, pues, encontrar un peine da suerte. Y, como primeros vestigios de la humanidad, también podéis divisar dólmenes, túmulos y crómlech del Neolítico; y la torre vigía de Urkulu dejada por los romanos a su paso.

Todos los lugares adquieren trascendencia, un trasfondo incluso místico si vienen avalados por lecturas, conocimientos y una mirada atenta. Las dioptrías de vuestra mirada influyen decisivamente en lo que se pone delante de vosotros. Porque las cosas más cotidianas pueden alcanzar el estatus de trascendentes, de extrañas, de sobrenaturales, de legendarias. Algo que podríamos haberle preguntado al escritor francés Georges Perec, en cuyas novelas se dedica solamente a enumerar, registrar y consignar los objetos que le rodean, sin más. Es lo que hace de forma casi obsesiva en *Tentativa de agotar un lugar parisino*, donde solo leemos lo que ocurre un fin de semana normal en la plaza Saint-Sulpice de París. O también le podríamos haber preguntado a Andy Warhol y sus latas de sopas Campbell's.

Por cierto, si vais a adentraros por el bosque de Irati o por cualquier otro bosque, tened cuidado con perderos: es más fácil de lo que parece. Cuando

esto sucede, el miedo activa los músculos de las piernas y nos espolea a andar. Sin embargo, eso es lo peor que podéis hacer: cuanto más os mováis, más costará que un rastreador os encuentre (en el caso de que os hayan asignado uno, claro). En ese sentido, los niños de entre 7 y 12 años son los más difíciles de encontrar, pues acostumbran a echarse a correr cuando se pierden, y tampoco suelen responder a la llamada de los buscadores hasta que tienen hambre y frío por el temor a ser castigados. En cualquier caso, las huellas de vuestro calzado, una rama quebrada, una brizna de hierba retorcida y hasta 2000 pistas son las que dejaréis tras vosotros para que os encuentre un rastreador experto por cada kilómetro que avancéis.

Además, cuando nos extraviamos en un bosque (o en cualquier otro sitio carente de señales para orientarnos) tendemos a caminar en círculos. Hasta hace muy poco se creía que este efecto ocurría por la dominancia de una pierna sobre la otra, que nos lleva a desviarnos en la dirección de la pierna más débil. Pero un experimento de 2009 realizado por el Instituto Max Planck para la Biología Cibernética demostró que el responsable del efecto es nuestro cerebro, sobre todo la parte que se encarga de procesar la información visual.

ISLANDIA: TIERRA DE HIELO Y FUEGO

Hay países, enteros, que podrían estar dentro de la categoría de mágicos. Uno de ellos, por ejemplo, es Nueva Zelanda. El país donde fue rodada la adaptación cinematográfica de Peter Jackson de *El señor de los anillos*, de J. R. R. Tolkien. Un lugar que es capaz de ofrecer un escenario para representar la Tierra Media, sin apenas añadir nada más, por necesidad debe de ser mágico. Sin embargo, Nueva Zelanda es mucho más que un gran plató de cine.

Tal vez deba dejarle el testigo a Jorge Sánchez, autor de *La vuelta al mundo en mil y un días*. Sánchez narra cómo un buen día decide abandonar su ciudad natal (Hospitalet de Llobregat, Barcelona) para lanzarse a la aventura de dar la vuelta al mundo con lo puesto, recorriendo 50 países y territorios de los cinco continentes con apenas unos billetes en el bolsillo. Trabajando en lo que saliera. Usando medios locales de locomoción. Integrándose todo cuanto podía en cada cultura. Aprendiendo las lenguas locales. Incluso ingresando como monje en un monasterio zen, en el norte de Kioto. Sin embargo, Nueva Zelanda le sorprende especialmente: es un lugar perfecto, a nivel paisajístico, y casi parece una Europa en miniatura, pues dispone de fiordos noruegos, volcanes italianos, géiseres islandeses, picos suizos, islas griegas o playas españolas. Además, en Nueva Zelanda hay veinte veces más corderos que

personas.

Porque Nueva Zelanda parece irreal. Basta con echar un vistazo al agreste paisaje rocoso de Tasmania en Dolomite o al musgo que crece sobre los caminos y troncos de Milford Track, que la poetisa inglesa Blanche Edith Baughan definió como el sendero de montaña más bello del mundo. O contemplar los inmensos rebaños de ovejas merinas que pastan en la isla sur, confirmándonos que en efecto hay diez reses por habitante y que la lana es una de las grandes fuentes de riqueza del país; por lo cual nos hacen desinfectarnos nuestro calzado nada más llegar al aeropuerto desde otros países: porque un virus importado en la suela de nuestros zapatos podría causar un exterminio ovino. O sentir en los pies lo que dicen los geólogos sobre los Alpes neozelandeses: que crecen a razón de 10 milímetros por año, formando picos de más de 3000 metros de altura. «Más allá, hay monstruos», decían los cartógrafos medievales sobre Nueva Zelanda. Sin embargo, el país del kiwi es un lugar edénico sobre todo por su paisaje. Pero si he de decantarme por un país que sea mágico en la mayoría de sus características, tanto paisajísticas como no, sin duda este es Islandia.

Islandia es una isla gigantesca. Una tierra extraña y misteriosa, de fuego y hielo. Un lugar construido a base de historias épicas narradas por las sagas de los vikingos, a base de leyendas de una profundidad poética que era incapaz de alcanzar ninguna otra lengua, como bien sabía Borges. También es un lugar donde el alcohol era extremadamente caro, fuente de problemas continuos. Donde la cerveza estuvo prohibida hasta 1989 ante el temor del Gobierno de que los islandeses se volvieran alcohólicos, como acabó ocurriendo tras derogarse aquella suerte de ley seca. Este asunto del alcohol me recuerda a lo que cuenta Javier Reverte en su libro *Los caminos perdidos de África*: en los años 80, el presidente Numeiri prohibió el alcohol en Sudán, no sin antes proveerse de una reserva de alcohol para sí mismo, pues se sabía que Numeiri era aficionado a empinar el codo. Miles de botellas prohibidas de cerveza, whisky y licor fueron arrojadas entonces al río Nilo. Treinta años después, aún se pueden encontrar buscadores de botellas que la corriente va desenterrando y que luego se venden a media libra sudanesa por la ribera. Ponga lo que ponga en la etiqueta, se vende como licor de Numeiri.

En las tierras islandesas brilla el sol de medianoche durante el verano y la aurora boreal durante el invierno. Lluvia, una neblina fantasmagórica y un conglomerado de rocas negras. Inmensos campos de lava azotados por el agua gris, desolados, como si pertenecieran a un mundo exterminado por una guerra. Casi sin árboles, curiosamente. Ni bosques. Los hubo siglos atrás, pero fueron deforestados para la construcción de barcos y casas. Ahora el islote lo forman miles de toneladas de roca pelada. Bueno, sí que hay un bosque, pero un bosque invisible que no puede contemplarse salvo como un futurible: el bosque de la Amistad. Cada vez que un dignatario extranjero visita Islandia

debe plantar un árbol en este lugar de arbustos de apenas unos metros de altura como símbolo de concordia y buena voluntad entre ambos países. Pese a todo, Islandia es una tierra muy verde, y negra, y blanca, circundada de mar gris. Cuando en 1966 la NASA buscó un sitio parecido a la Luna para adiestrar a los astronautas del Proyecto Apolo, terminaron por escoger Islandia.

Y es que algo de extraterrestre tiene Islandia si tenemos en cuenta que es el mejor lugar al que podemos irnos a vivir si algún día se apaga el sol. Si el sol se apagara por alguna extraña razón, la temperatura global de la superficie de nuestro planeta descendería hasta los -17,8 grados en solo una semana. Al cabo de un año, estaríamos a -129 grados. Pero Islandia conservaría el calor de sus entrañas: el país es una gran fuente de energía geotérmica, una energía con la que podríamos calentar nuestros hábitats (hoy día ya calienta el 87 por ciento de los hogares islandeses). Según Eric Blackman, profesor de astronomía de la Universidad de Rochester, podríamos aprovechar este calor islandés durante siglos.

La pureza del aire; una pureza que vuelve nítidos los perfiles, destacando a lo lejos los detalles infinitesimales de las cosas. Como una realidad falseada con Photoshop. Como los fondos de pantalla de un ordenador cuya tarjeta gráfica está configurada en una resolución altísima, mayor que la resolución de la propia realidad. El aire parece recién desprecintado. Por eso, quizá, la esperanza de vida de los habitantes de Islandia es mayor que la de los habitantes de cualquier otra parte del mundo. De modo que si viajáis hasta allí, lo primero que os recomiendo que hagáis cuando descendáis del avión es hinchar vuestros pulmones como un acordeón.

Tierras fantasmales. Ni siquiera en la capital existe demasiada densidad de población. En todo el país apenas hay algo más de 330 000 habitantes. En el *Libro de los pobladores*, del siglo XII, están consignados los nombres de los 400 colonos que recalaron en la isla y, a partir de ellos, se puede trazar el árbol genealógico de la mayoría de los islandeses contemporáneos. Pues los habitantes de Islandia también son el epítome de la endogamia: no ven con buenos ojos la inmigración, y si se produce, entonces los recién llegados deben desprenderse de sus nombres y adoptar nuevos nombres islandeses. Una sociedad prístina, proteica. La única excepción: los hombres famosos de nombre reconocido, que sí que tienen permiso para nacionalizarse islandeses conservando sus nombres extranjeros originales. El escritor especializado en ciencia Matt Ridley describe Islandia en su libro *Genoma* como un laboratorio genético natural gracias a su escasa inmigración, desde que un pequeño grupo de noruegos llegó allí alrededor del año 900. Casi todos los islandeses actuales descienden directamente de esas familias primigenias.

En Islandia también hay muchos penes embalsamados. Y es que en la ciudad de Reikiavik se encuentra el Museo Falológico, donde se exponen más

de 150 penes de especies islandesas disecados o embalsamados. Los hay cortos, largos, gruesos, delgados, rectos o con formas ligeramente helicoidales. Entre otros, podemos encontrar penes de ballena o de focas. El miembro más espectacular es el de una ballena azul que mide nada menos que 170 centímetros de largo y tiene un peso de 70 kilogramos. El menos llamativo es el pene de un hámster, que solo tiene dos milímetros de largo: para verlo se necesita usar una lupa. El museo adquirió su primer pene humano en julio de 2011. Como no podría ser de otra manera en un país como Islandia, el museo también posee una sección dedicada a los penes mitológicos, donde se pueden encontrar miembros de elfos o duendes.

La capital, Reikiavik, es muy especial. Hay tan poca violencia que incluso los policías no necesitan llevar armas de fuego. En el horizonte se eleva una columna de humo blanco procedente de la central de energía geotérmica de Svartsengi, en la que se extrae agua caliente del subsuelo para ser enviada a la ciudad a través de gigantescas tuberías. Un método no contaminante y sencillo para una ciudad moderna y sofisticada. Porque Islandia es el undécimo país más rico del mundo, con la tasa más elevada de conexiones a Internet por habitante. Un país donde, también, se pide permiso a los elfos para construir las carreteras que deben cruzar e invadir la naturaleza. Una capital donde se mezclan los rituales y los arcaísmos más antediluvianos con el *over the top* de la vanguardia. Una capital llena de bares reconfortantes, donde la plebe se mezcla con los famosos y hasta con los políticos para charlar o brindar, en una sociedad fuertemente matriarcal, igualitaria y ecuánime. Tan matriarcal, por cierto, que, tal como sucede en la comedia griega *Lisístrata*, de Aristófanes, las mujeres islandeses decidieron en 1979 no complacer sexualmente a los hombres hasta que se les reconociera más sus tareas domésticas. La huelga sexual fue apoyada por el 90 por ciento de las mujeres de Islandia. Incluso cuatro años más tarde, la líder de este movimiento reivindicativo, Salome Zorleiksdóttir, fue nombrada presidenta del Parlamento islandés.

No es raro ver que casi todo el mundo ande escribiendo novelas en los bares de Islandia. Incluso el propio camarero, entre pausa y pausa, acudirá a su MacBook abierto sobre la barra para continuar enfrascado en su obra. No en vano, se estima que uno de cada 10 islandeses publicará un libro a lo largo de su vida. Allí es tan natural como plantar un árbol o tener un hijo. Y es que los islandeses leen una media de 40 libros al año. Islandia cuenta con un Premio Nobel, llamado Halldór Laxness (1902-1998), que recibió el galardón en 1955. Laxness empezó escribiendo artículos periodísticos, y en español se han publicado entre otras sus novelas *Gente independiente* (2004), *El concierto de los peces* (2005), *La campana de Islandia* (2011). El escritor más famoso en la actualidad es Hallgrímur Helgason (1959), con su novela *Hella* (1990) y su novela gráfica *101 Reykjavik* (1996).

Comiendo raro

La capital también está de moda entre los estadounidenses de la costa este, sobre todo los neoyorquinos. De modo que no es extraño que muchos jóvenes ejecutivos de Manhattan salgan del trabajo el viernes, cojan las maletas y se planten en Islandia con la intención de ir de bar en bar a relajarse. En Islandia hay bares para todos los gustos y suelen estar pegados unos a otros. Así que imaginad Reikiavik como una ciudad *cool*. Tan *cool* y moderna que hasta comercializaron zanahorias con sabor a chocolate. Cuando en Estados Unidos están emitiendo nuevos capítulos del programa educativo infantil *Barrio Sésamo* en los que el monstruo de las galletas, Triki, ha dejado de consumir sus adoradas galletas para sustituirlas por comida saludable, como verduras y frutas, en sintonía con la campaña de sensibilización para los niños, en Islandia cultivan zanahorias de chocolate. No es tan extraño como parece. Hace relativamente poco que las zanahorias tienen ese color naranja: se cultivó en Holanda en el siglo XVI y fue el resultado de un cruce deliberado para que su color coincidiese con el de la casa real holandesa de Orange. En el siglo XVI, los holandeses eran los principales productores europeos de zanahorias, y todas las variedades modernas descienden de sus cuatro tipos de color naranja: la *early half long*, la *late half long*, *la scarlet* y *la long orange*. Pero antes de que el patriotismo holandés obligara a Bugs Bunny a comer zanahorias naranjas, los comerciantes árabes habían extendido la semilla de zanahoria por Asia, África y Arabia, surgiendo variedades con diferentes tonos de púrpura, blanco, amarillo, verde e incluso negro. Antes la gente comía zanahorias negras, y en Islandia, en 1997, se desarrolló dentro del Programa Wacky Veg («Verduras Chifladas») esta modalidad de zanahoria con sabor a chocolate, además de maíz con sabor a pizza, guisantes con sabor a alubias y coliflor con sabor a queso y cebolla. La campaña, sin embargo, hubo de ser retirada al poco tiempo debido a las protestas. Una lástima, porque seguro que Triki se hubiera trasladado a Islandia sin pensárselo dos veces: «¡Quiero galleta! ¡Comer galleta!», sobre todo después de su intervención en aquel capítulo de la serie de animación *Padre de familia* en el que intenta seguir una terapia para dejar las galletas, pero luego le descubren en el baño tratando de hacer galletas de contrabando con masa para galletas.

Islandia es un país de contrastes y, si puede resultar muy moderna en unos aspectos, parece afincada en la tradición en otros. Porque Islandia también es una tierra desierta en lo concerniente a los perros. En 1924 se había aprobado una ley que prohibía la tenencia de canes en la ciudad porque, según ciertos informes, estos podían contagiar unos quistes peligrosos para la salud de los hombres. Hasta que se derogó la ley, quien poseyera uno de estos animales de compañía podía ser multado con 2000 coronas o una semana de

cárcel.

Mucha de esta extravagante información, de la que apenas se tiene noticia fuera de Islandia, la he extraído del mejor libro que he leído sobre el país: *La isla secreta*. El autor, Xavier Moret, escritor y periodista, recibió el prestigioso Premio Grandes Viajeros, convocado por Ediciones B y la compañía Iberia, por dar a conocer al mundo un país tan hermético. Incluso los propios islandeses celebraron el libro. En él, el autor viaja en el verano de 2001 y en el invierno de 2002 a la recóndita Islandia con el firme propósito de encerrarse en la casa del escritor Gunnar Gunnarsson y así terminar una novela sobre Zanzíbar, a la vez que alberga la esperanza de contemplar la aurora boreal. *La isla secreta*, como guía de viajes, quizá no funcione demasiado bien. Tal vez deberíamos buscar el valor del libro en su capacidad de sumergirnos en una sociedad diferente, casi alienígena (pese a ser occidental), ofreciéndonos una visión interna, desde sus bares, sus calles, sus ciudadanos. Entre otras cosas, Moret nos descubrirá una pirámide llamada Snæfellsjökull, una enorme construcción natural, producto de ominosas fuerzas tectónicas, que era protagonista de *Viaje al centro de la Tierra*, de Julio Verne.

Las especialidades gastronómicas, tan sanas que permiten que los islandeses sean poco proclives a los accidentes coronarios, son el bacalao hervido regado con una salsa insípida, el tiburón podrido, el cráneo de cordero (enterrado y fermentado durante meses) y, como bebida, la cerveza, aquella cerveza que tiempo atrás fue prohibida y que ahora provoca que Islandia posea uno de los mayores índices de alcohólicos del mundo. Como dicen los islandeses para brindar: *Skál fyrir Valhöll!*, que puede traducirse como «Salud antes del Valhalla».

Hablando siempre bonito

Existen otros planetas. Con extraterrestres. Y están aquí al lado. Y como buenos extraterrestres, también tienen su propio idioma alienígena. Uno de los idiomas más bellos, extraños y poéticos del mundo.

Las kenningar, que eran adoradas por Borges («Las kenningar», *Nueva antología personal*), son construcciones poéticas que abundan en las sagas y los poemas épicos que forman parte del cuerpo literario medieval islandés y noruego: metáforas idiosincrásicas con las que los vikingos describían la realidad. Cundieron en el año 100. Las kenningar son conocidas en toda la poesía germánica, pero solo los escaldas (poetas cultos escandinavos) las usaban y desarrollaban constantemente. Por ejemplo, para referirse a la lengua decían «espada de la boca»; el mar era el «prado de la gaviota»; la espada era la «vara de la ira»; el barco era el «potro de la ola»; los ojos eran las «piedras

de la cara»; el pecho era el «asiento de las carcajadas»; el río era la «sangre de los peñascos»; el guerrero era el «teñidor de espadas»; el corazón era la «piedra del brío»; las cejas eran los «cortinajes del rostro»; la poesía era el «licor de Odín»; el brazo o la mano eran el «trono del halcón»; el viento era el «lobo de los cordajes»; la cerveza era «la marea de la copa»; los dientes eran «los riscos de las palabras».

En el *Háttatal* («El recuento de estrofas»), de Snorri Sturluson, las kenningar se dividen en tres grados. El primero se denomina kenning, el segundo tvíkent y al tercero se le llama rekit. Un kenning es la parte menor constitutiva de una kenning. Por ejemplo, se le puede llamar a la batalla «el fragor de los dardos»; o al aire, «casa de los pájaros». Estos dos casos son kenningar simples. En cambio, en un tvíkent o doblado, se usa otra figura retórica adicional para doblar el kenning. Así, «la llama del fragor de dardos» no se le llamará a la batalla, sino a la espada. Cuando se continúa con más asociaciones se dice que es proseguido, o rekit.

Un ejemplo de texto construido con kenningar podría ser precisamente de Sturluson, de la *Saga de Egil Skallagrímsson*: «Pero me es hostil *el dios que destila* dulce licor de malta, *agrio su corazón;* ya no puedo erguir *mi cansada cabeza,* no puedo tener firme / el carro de la razón».

Aquí aparecen las siguientes kenningar: «el dios que destila» (Odín); «dulce licor de malta» (poesía); «el carro de la razón» (la cabeza).

Otro más, un verso de los muchos interpolados en la *Saga de Grettir*: «El héroe mató al hijo de Mak; hubo tempestad de espadas y alimento de cuervos».

Las kenningar también se usan en la modernidad. Como curiosidad, quizá poca gente sepa que todos los títulos de la saga de fantasía épica *Canción de hielo y fuego*, de George R. Martin, son kenningar. Por ejemplo: *Festín de cuervos* (un cadáver) o *Tormenta de espadas* (una batalla). El título de *El señor de los anillos*, de Tolkien, también parecería ser una kenningar: un señor de los anillos era un rey, no porque llevara un puñado de anillos en sus dedos, sino porque los príncipes nórdicos obsequiaban anillos como recompensa por los triunfos militares a sus lugartenientes.

La lluvia roja de Kerala

Aparte de los árboles asesinos de ofidios comentados en el capítulo dedicado a los lugares malditos, en Kerala también se dio casualmente una de las lluvias rojas más intensas y controvertidas de las que se tiene constancia. Entre los meses de julio y septiembre de 2001 fue cuando acaeció el fenómeno y

todavía los científicos no han conseguido averiguar cuál ha sido el origen. Durante esos dos meses, del cielo se precipitó de forma intermitente una lluvia roja y espesa, como la sangre. La lluvia, pues, manchaba la ropa y marchitaba las hojas de algunas plantas. Y, en algunos casos, cuando la gente la recogía en cubos, llegaba a ser de un intenso rojo sangre. Después de esta lluvia muchos se sentirían como Patrick Bateman, el protagonista de *American Psyco*, tras una noche agitada.

Sin embargo, matemáticamente no tiene mucho sentido pensar que se trate de sangre humana, pues sería necesario que un gran porcentaje de la población mundial se quedara sin ella y no hay suficientes cadáveres para conseguirlo. Un hombre adulto medio tiene unos cinco litros de sangre. La mujer adulta un poco menos. Y los niños, bastante menos. Así, si calculamos que de media cada uno de los 5000 millones de habitantes de la Tierra (permitidme el ajuste, ahora somos 2000 millones más) tiene unos cuatro litros de sangre, llegamos a la conclusión de que hay unos 20 000 millones de litros de sangre humana. Como en cada metro cúbico caben 1000 litros, hay aproximadamente 20 000 000 de metros cúbicos de sangre. La raíz cúbica de tal resultado es 270.

Por tanto, toda la sangre humana cabría en un cubo de unos 270 metros de largo. Si tenemos en cuenta que el área de Central Park de Nueva York es de 334 hectáreas, esto es, unos 3,34 kilómetros cuadrados, basta con rodearlo con una pared para que contenga tal volumen de sangre. Y la sangre solo alcanzaría unos seis metros de altura. El mar Muerto tiene una superficie de unos 1000 kilómetros cuadrados. Si vertiéramos toda la sangre humana en el mar Muerto, sus aguas solo subirían dos centímetros. Así pues, por mucha sangre que hubiera podido evaporarse, nunca hubiese sido suficiente como para originar una lluvia de tal magnitud sobre Kerala.

Entonces, si no es sangre humana, ¿qué es?

Cosas que caen del cielo

Del cielo se precipita tal variedad de cosas que uno, a poco que le eche imaginación, podría creer que entre las nubes existe una gran tómbola que continuamente está entregando premios. Todavía no han caído perritos pilotos, es cierto, pero sí lo han hecho otra clase de cosas, aunque no precisamente una botella de Coca-Cola vacía como la que caía del cielo en la película de 1980 *Los dioses deben de estar locos*, y que trastornaba la vida de los bosquimanos del Kalahari. En España, por ejemplo, fuimos víctimas de una lluvia bastante importante de hidrometeoros en el año 2000. A lo largo de ese año cayeron más de 50 de estos bloques de hielo, rompiendo todo lo que se ponía a su paso. Por ejemplo, en un pueblo de Sevilla, Tocina, uno de estos

bloques de 1,8 kilogramos destrozó un Fiat Tipo delante de varios testigos. En la provincia de Zhejiang, en China, también se han detectado algunos más grandes, como uno que apareció en 1995 y que medía un metro de diámetro. Estos trozos gigantes de hielo no proceden ni de naves ni de aviones, aunque en muchas ocasiones se precipiten del cielo en días sin nubes tormentosas a la vista.

Una tarde de verano de 1969, los ventanales de una hostería de los Alpes alemanes próxima a Oberstdorf fueron literalmente hechos añicos por una lluvia de monedas antiguas, en especial rupias, maravedíes y piastras.

También ha habido lluvias de ranas, de peces, de culebras o de otros animales pequeños. En 1578, en Bergen, Noruega, llovieron ratones. En Iowa, en junio de 1882, durante una tormenta de hielo cayeron bloques de hielo que contenían ranas congeladas. Sin congelar, también llovieron ranas sobre Atenas en 1980 y sobre Frías de Albarracín (Teruel) en 1988. En Birmingham, Inglaterra, llovieron sapos de color blanco en junio de 1892, y también este año fue la lluvia de mejillones que se produjo en Paderborn. Patos cayeron muertos en Maryland en julio de 1969. En agosto de 1894, miles de medusas se precipitaron sobre la ciudad inglesa de Bath. La mayoría de las veces, si no todas, los animales son succionados por la manga de un tornado y luego se precipitan desde el cielo como si procedieran de una tormenta. Aunque hace años se les atribuían causas sobrenaturales, como ocurre en el texto *El libro de los condenados* (1919), de Charles Fort.

Un texto que registra meticulosamente todas las noticias aparecidas en la prensa durante siglos o las referencias de cronistas e historiadores que según Fort eran lo suficientemente extrañas como para ser consideradas excluidas, supuestamente, del ámbito científico. Es un libro muy pintoresco que recoge 25 000 entradas de fenómenos inexplicables en aquella época, principios del siglo XX: precipitación de grandes trozos de hielo, barro, carne y azufre; nieve negra; bolas de fuego; cometas caprichosos; desapariciones misteriosas, meteoritos con inscripciones extrañas; ruedas luminosas en el mar; lunas azules; soles verdes; lluvias de sangre. Un charlatán como los que ahora siguen ignorando, a sabiendas o no, las explicaciones científicas de estos fenómenos. A pesar de todo, H. P. Lovecraft consideraba a Fort como uno de sus maestros, y autores de ensayos antropológicos como Pauwels y Bergier reconocen haber utilizado el método «fortiano» (cuyo equivalente celtíbero sería Jiménez del Oso) de búsqueda para escribir su famosa obra *El retorno de los brujos*.

Las lluvias de colores merecen un aparte. En Italia se cuenta que en el año 1980 llovió leche. En Seguí, Argentina, el 7 y 10 de septiembre de 2007 se produjo una lluvia verde. En el departamento de Arauca, en el noroeste de Colombia, el 3 de diciembre de 2000 cayó una lluvia de color negro que causó gran temor entre los pobladores de la zona. Se dedujo que procedió de una

nube de compuestos fotoquímicos, producto probablemente de algún incendio forestal o de los humos de algunas fábricas. Y, como si el cielo fuera las acuarelas de un pintor, también se han dado casos de lluvias rojas. El 31 de julio de 2008, en Bagadó, Colombia, se produjo una lluvia de estas características a eso de las 10.30 de la mañana. En São Paulo, en 1968, llovió carne y sangre. Incluso hay un caso de nieve roja que se produce con bastante frecuencia en las montañas de Colorado, Estados Unidos. La llaman nieve sandía *(watermelon snow)*, porque quien la ha probado (que ya hay que tener valor para meterse en la boca un puñado de nieve roja como si en realidad fuera un polo de fresa) asegura que tiene, en efecto, sabor a sandía. El color se lo proporcionan unas algas microscópicas, las *Chlamydomonas nivalis*, que se cuentan por millones en cada centímetro de esta nieve. Lo cierto es que hay tantos tipos de algas capaces de sobrevivir en la nieve que la nieve de color rojo no es la única que podemos observar en el mundo.

En la carta de helados naturales también existen nieves amarillas, marrones y negras (me pregunto a qué sabrán las marrones y negras). Esto recuerda mucho a la pequeña comunidad rural de Estados Unidos llamada Aymuerte, inventada por Richard Brautigan en 1964 para su novela *In Watermelon Sugar*, cuyo principal producto es la sandía, que se emplea para toda clase de cosas. Aquí las sandías son transportadas a máquinas que las cuecen hasta reducirlas a azúcar, y luego el azúcar se pone a secar al sol hasta que se endurece. Así pues, se vislumbran por doquier cintas de azúcar rojas, doradas, negras-grisáceas, blancas, marrones y azules puestas a secar. Muchas cabañas se construyen posteriormente con este azúcar seco de sandía. Y mezclándolo con aceite de trucha, el azúcar de sandía también les produce una sustancia fragante que se emplea en el alumbrado, originando una luz clara y agradable. Como la luz del sol es de diferente color según los días de la semana, el color de las sandías que se plantan y cosechan también tienen distintos colores; la variedad negra es muy dulce y se usa para fabricar objetos sin sonido, como relojes silenciosos. Los difuntos de la comunidad son vestidos con trajes de azúcar para celebrar el funeral.

Pero volvamos a Kerala. A pesar de que existen lluvias y nieves multicolores y multisabores, sin duda la lluvia roja de Kerala es la que más expectación ha levantado en la comunidad científica.

La primera hipótesis que se propuso es que la lluvia de Kerala se hubiera tintado con arena del desierto arábigo. Pero esta idea se descartó pronto. Más tarde se propuso que tal vez se trate de la expulsión terrestre de algas u hongos en forma de esporas o células, que se habrían ido acumulando en la estratosfera hasta precipitarse en forma de gotas de lluvia. En concreto declararon que se trataba de esporas de *Trentepohlia,* un tipo de alga formadora de líquenes.

La teoría tiene sustento, porque se basa en el mismo efecto que produce

las lluvias de ranas o peces: tornados o pequeños ciclones que elevan hasta las nubes pequeñas charcas y todo su contenido. Pero este supuesto también tiene algunos puntos flacos. En primer lugar, la lluvia duró dos meses y solo se localizó en la comarca de Kerala, cuando lo natural hubiera sido que el chubasco se hubiese desplazado por la geografía en todo ese tiempo. Su localización normalmente se daba sobre un área que iba de menos de un kilómetro cuadrado a unos pocos kilómetros. Mientras llovía en una tonalidad intensamente roja en un lugar, unos pocos metros más lejos no había lluvia roja. La media de duración de cada una de esas lluvias rojas iba desde unos pocos minutos hasta los 20 minutos. En segundo lugar, se estima que de esta lluvia sangrienta cayeron aproximadamente 50 toneladas, lo cual supone una masa muy grande de partículas para ser absorbidas por un pequeño ciclón, pues de ciclones grandes no se tiene constancia en aquellas fechas. En tercer lugar, una vez analizada esta lluvia roja no se encontró ADN, y da la casualidad de que solo los eritrocitos (la sangre humana) carecen de ADN.

También se especula con que tal vez la lluvia carmesí provenga del espacio exterior. Puede que sea el material arrastrado por la cola de algún cometa. O el interior de algún meteorito que se desintegró en la atmósfera. La lluvia roja comenzó en Kerala después de que se produjera una explosión de meteoritos en el aire, lo cual ocurrió el 25 de julio del 2001 cerca de Changanacherry, en el distrito de Kottayam. Esta explosión aérea fue confirmada por muchas personas que escucharon un ruido estruendoso durante las primeras horas de aquel día. Es decir, que cabe la posibilidad de que estas partículas sean extraterrestres. En 2003, dos físicos de la Universidad Mahatma Gandhi de Kottayam publicaron un artículo de lo más heterodoxo según el cual aseguraban haber demostrado esta hipótesis. Por si todo esto fuera poco, Godfrey Louis y A. Santhosh Kumar han descubierto que la longitud de onda de la fluorescencia de esta sustancia roja caída del cielo varía en función de la estimulación que reciben. Esta peculiaridad no se da en ningún otro organismo conocido. De hecho, me recuerda a esos mocos rosas que aparecen en la segunda entrega de *Los cazafantasmas*, que se reproducían, agitaban y originaban catástrofes alimentándose de los malos sentimientos y la mala baba de los ciudadanos de Nueva York.

Bajo el microscopio, las partículas parecen células biológicas. Tienen abundante presencia de carbono y oxígeno, e incluso aminoácidos, moléculas de origen exclusivamente biológico. Parecen organismos unicelulares y miden de entre 4 a 10 milésimas de milímetro de espesor, un poco más grande que una bacteria normal. Con un aumento bajo, las partículas parecen cuentas de cristal lisas de color rojo. Con un aumento mayor (por 1000) se pueden ver las diferencias en tamaño y forma, que van de lo esférico hasta lo elipsoidal y ligeramente alargado. Como cosa curiosa, pueden sobrevivir a temperaturas de 300 ºC. Pero al no poseer ADN se sospecha que tal vez sean células

alternativas a las que conocemos en la Tierra. Células que se hubieran podido producir en el interior de grandes cometas, que son cuerpos celestes compuestos básicamente de agua congelada y polvo. Según la teoría de la panspermia, la vida en la Tierra surgió a causa de la caída de un gran cometa repleto de células, que de algún modo abonó un mundo en principio estéril de vida potencial; como una lluvia de semillas. La idea suena un tanto descabellada, pero ha sido aceptada por científicos de talla internacional y publicada en algunas reputadas revistas científicas. Otro grupo de científicos se afinca en el escepticismo, arguyendo que las afirmaciones extraordinarias requieren pruebas extraordinarias. Así pues, la controversia con la lluvia escarlata de Kerala continúa hoy día.

Aunque, probablemente, su secreto sea similar al que esconde el color rosado del lago Hillier, en el archipiélago de Recherche, Australia. Un lago de aguas de un intenso color rosa, como surgido del mundo de los *Osos amorosos* o *Mi pequeño pony*, descubierto por un navegador británico en 1802. Tampoco se ha establecido con precisión la razón de que el agua adquiera este color pastel, pero la teoría dominante, como en la lluvia de Kerala, es también la concentración particular de nutrientes, bacterias y algas. Como también le sucede al agua roja y salobre del lago de 800 kilómetros cuadrados situado en el valle del Rift, en Tanzania. El lago Natron parece un contenedor de sangre debido a la proliferación de algas; color rojizo al que hay que añadir una espuma blanca y lechosa, casi como nata, producto de la sosa que se acumula en las orillas del lago surgida de las profundidades de la tierra a través de géiseres. Una visita obligada para los turistas aficionados a los safaris que se pueden llevar a cabo en la región, para, literalmente, ver a la tierra sangrar tal como si fuera un animal vivo.

Otra opción, todavía más insólita, es el caso del río Caño Cristales. Un verdadero arcoíris fluvial. Se encuentra en medio de los Llanos Orientales de Colombia, rodeado de una flora y una fauna exuberantes y extremadamente diversa (se estima que la biodiversidad ornitológica es la mayor del mundo), y nace al sur de la sierra de la Macarena hasta desaparecer en el río Guayabero. Este río también se conoce como «El río que se escapó del paraíso», y no me extraña, pues, más que agua, el río parece arrastrar sirope. Sirope de diferentes sabores. Concretamente, cinco sabores y cinco colores. Amarillo, azul, verde, negro y rojo. También estos colores tan variados los produce la presencia de algas, una planta acuática llamada la macarena clavijera. Caño Cristales, pues, podría cruzar perfectamente la región que describe Charles Kingsley en su novela de 1863 *The Water-Babies: A Fairy Tale for a Land-Baby*: «el Territorio de las Golosinas». Una de las tres regiones que rodean el mar de Aguachirle, cuyo suelo está hecho de tofe pegajoso. Pero el río de sabores de Caño Cristales existe fuera de los libros, afortunadamente.

Caño Cristales es caudaloso, tiene cascadas, y la presencia de rocas en el

lecho origina algunos rápidos. Así que imaginaos la sensación que debe de ofrecer el observar cómo un río que parece de sangre o de brea acelera vertiginosamente por un paisaje mágico rodeado de pictogramas y petroglifos pertenecientes a las ancestrales culturas de la región. Como si un arcoíris se hubiera licuado.

Desde 1948, Colombia protege este lugar mediante una ley de la república para que la gente pueda aún bañarse en los cinco colores del río. La forma más apropiada de acercarse a este mundo perdido es por vía terrestre, desde un viaje que parte de Villavicencio, que dura ocho horas y que es recomendable hacer en grupo y bien pertrechados. Otra alternativa es observar el lugar desde las alturas, en un avión monomotor de servicio público, que despega desde el aeropuerto de Villavicencio y que sobrevuela el río de 100 kilómetros de longitud en una hora, para contemplar cómo se va tiñendo de uno u otro color según el tramo o también según la época del año, pues según el nivel de agua que haya llegará más o menos luz solar hasta las algas. Finalmente, el avión aterriza en la base de la sierra de la Macarena, donde podréis dar un paseo y mojaros un poco en el río antes de regresar. Pero recordad que la temporada para el turismo dura desde junio hasta noviembre, y el resto del año el área permanece cerrada a los visitantes. Y que es altamente recomendable vacunarse contra la fiebre amarilla y el tétano.

EL CIELO

Vuelvo a invitaros a levantar la vista hacia el cielo, pero esta vez no es para ver cómo del cielo se precipitan cosas extrañas. Limitaos a contemplar el cielo. El cielo es un lugar mágico en sí mismo, sin necesidad de recurrir a burdas recreaciones religiosas en las que el cielo se presenta blanco e impoluto, como un laboratorio, y donde se te concede el dudoso privilegio de reencontrarte con todos tus antepasados: absolutamente todos los que no fueron condenados al infierno.

Los primeros aeronautas

Desde tiempos inmemoriales el ser humano ha ambicionado llegar hasta este reino de las alturas, más allá de las nubes. Tal vez los intentos más memorables y dificultosos, dejando a un lado a los hermanos Wright, sean las ascensiones en globo que se llevaban a cabo para analizar la atmósfera en sus

diferentes estratos. A partir de la mitad del siglo XIX empezaron a ascender los primeros hombres hacia el lugar mágico y desconocido que quedaba sobre sus cabezas para desarrollar el conocimiento de los efectos fisiológicos en la exposición aguda a las grandes alturas. En los primeros ascensos en balones de aire caliente ya se consignaban efectos secundarios propios de los que han ido a lugares nuevos para el hombre. El físico francés Jacques Charles, que había construido el primer balón de hidrógeno en 1783, escribió la siguiente observación durante su primer vuelo: «En medio de este indescriptible rapto de éxtasis contemplativo, fui alarmado por un extraordinario dolor en el interior de mi oído derecho». Cosas de los cambios de presión. En 1862 se realizó la ascensión sin duda más famosa y arriesgada: los científicos ingleses James Glaisher y Henry Coxwell partieron a las 13.03 horas de Wolverhampton, Inglaterra, el 5 de septiembre. La temperatura era suave, 15 grados. El cielo estaba despejado, excepto por algunas nubes sin importancia.

Glaisher y Coxwell llevaban consigo un buen equipo de instrumental científico para ir midiendo las variaciones de la temperatura, humedad y presión a medida que iban cogiendo altura. También transportaban seis palomas que fueron arrojando a diferentes alturas para estudiar su comportamiento. Cuando alcanzaron los 1600 metros de altura, el mercurio descendió hasta los 5 ºC. Poco después penetraron en densas nubes y perdieron la visibilidad. Pero a las 13.17 horas las sobrepasaron y, de pronto, el sol calentó sus rostros sin interferencias. Las nubes quedaban bajo ellos como una nueva esponjosa tierra completamente inexplorada.

El globo ascendía a una media de 200 metros por minuto. A 0 ºC llegaron cuando subieron hasta los 3200 metros de altura. Siete minutos más tarde, ya se encontraban a la misma altura del Mont Blanc: 4800 metros. Tenéis que poneros en la piel de estos intrépidos científicos: apenas se conocía nada de lo que había en las alturas, pocos eran los que habían llegado tan arriba y, además, debido a los rudimentos tecnológicos de los que se servían, estaban totalmente desamparados y a merced de las fuerzas de la naturaleza. Buscando una analogía contemporánea, aquellos científicos eran como los actuales cosmonautas en su primer viaje espacial.

Continuaron soltando lastre hasta alcanzar los 6437 metros de altura. La temperatura ya era de -21 ºC. En solo media hora habían pasado de estar a una temperatura agradable a soportar un frío polar. A las 13.52 ocurrió un problema. A Glaisher empezó a fallarle la vista y no podía distinguir las agujas indicadoras del globo. Además, a causa del movimiento rotatorio del globo, la cuerda que conectaba con la válvula se enredó. La ceguera de Glaisher le impedía desenredarla, de modo que fue Coxwell el que tuvo que trepar y hacerlo no sin grandes dificultades. Imaginaos tratar de desenredar una cuerda mientras te hallas agarrado precariamente al aerostato, soportando el soplido del viento y tratando de no mirar hacia abajo, a una altura casi

inimaginable para aquella época. Mientras, el estado de Glaisher empeoraba: sus piernas y brazos se paralizaron y, poco después, perdió el conocimiento. Y es que a estas alturas se hacen evidentes los efectos de la hipoxia (la escasez de oxígeno en el organismo), que derivan en apatía, vahídos, sueño, pulso y respiración acelerados y garganta seca.

Coxwell a duras penas podía mantenerse consciente, tratando de despertar a su compañero mientras ya superaban los 10 000 metros de altura. Lo consiguió, pero las manos se les volvían negras debido a un principio de congelación y debían masajearlas con aguardiente. Por fin, decidieron empezar a bajar, y milagrosamente logró abrir con los dientes la válvula de descenso tras varios intentos infructuosos. En el rápido descenso fue cuando iniciaron el experimento con las palomas, a las que iban arrojando a diferentes alturas. De las seis, una había muerto y la otra estaba pidiendo que no tardaran en darle la extremaunción. La que lanzaron a 8048 metros se desplomó como un peso muerto. La de los 6437 metros consiguió volar en remolinos y nunca más la vieron. La de los 5000 metros se limitó a posarse en la parte superior del globo para descender con él. El globo y sus tripulantes llegaron sanos y salvos a una zona deshabitada. Sin duda, una hazaña de verdaderos héroes, aquellos que no han sido entronizados en la cultura popular.

El globo como vehículo para visitar los lugares mágicos del cielo siempre ha conservado cierta aureola romántica. Visitar el cielo en avión es como visitar un prado verde en coche sin apagar el motor. En aerostato, sin embargo, uno se siente como flotando, en silencio, en contacto real con la textura de las nubes y el aire, sintiendo el frío y el calor, la fuerza del viento, la humedad. Bien saben Bertrand Piccard y Brian Jones que la mejor forma de visitar los parajes infinitos del cielo es en globo, tal como lo narran en *La vuelta al mundo en 20 días*. No, no os confundáis con la obra de Verne, *La vuelta al mundo en 80 días*. En esta ocasión solo se emplean 20, porque el viaje se hace exclusivamente en globo, aunque en un globo mucho más sofisticado que el empleado por Glaisher y Coxwell: una especie de envoltura gris metalizado que eleva una cápsula habitacional de color rojo.

El 21 de marzo de 1999, a las 6 horas GMT, Bertrand Piccard (psiquiatra y psicoterapeuta suizo) y Brian Jones (veterano inglés de la Royal Air Force) aterrizaron con su globo, el Breitling Orbiter, sobre el desierto de Egipto. En 19 días, 21 horas y 55 minutos habían completado la primera vuelta al mundo sin escalas a bordo de un aerostático. O lo que es lo mismo: habían dado la vuelta al cielo. Ambos recorrieron los cielos de Francia, los Alpes, Niza, Islas Baleares, Marruecos, Mauritania, Malí, Nigeria, Sudán, Arabia Saudí, Omán, Myanmar, sur de China, océano Pacífico, California y, finalmente, el norte de África, a 10 grados latitud este, donde aterrizaron. Un acelerado plan de vuelo que, mal que bien, lograron cumplir, no sin antes superar toda clase de vientos turbulentos, o esperar corrientes favorables durante horas o días, salvándose

de peligros inesperados, de tormentas, de peleas propias de un matrimonio mal avenido confinado en un espacio reducido y otras tantas penalidades. Una de las más divertidas y también más peligrosas consistió en recorrer el estrecho pasillo marcado por las autoridades chinas para sobrevolar su país, y eso que ya habían entablado negociaciones con el Gobierno chino un año antes de partir. Porque los cielos también tienen sus propias carreteras y jurisdicciones.

La vida diaria de estos aeronautas contemporáneos era ciertamente llamativa. Por ejemplo, debían cuidar su higiene so pena de que el otro protestara por los malos olores corporales, de modo que debían limpiarse con toallitas húmedas antes y después de acostarse. Por otra parte, en el habitáculo no se concentraba nunca ni una mota de polvo, y los trajes apenas se ensuciaban aunque los llevaran puestos cuatro o cinco días seguidos. Los aseos consistían en una taza con una tapadera hermética y una válvula de evacuación situada en el fondo que también les servía como basurero. La presión de la taza empujaba el detrito hacia abajo y luego al exterior de la cápsula, proyectándose todo el contenido a la atmósfera, donde se evaporaba. O eso quiero creer. Aun así, en general tenían extremo cuidado con no echar cualquier cosa en cualquier lugar.

El primer ser humano que voló en un artefacto autopropulsado, sin embargo, no fue ninguno de los hermanos Wright, como la gente suele creer, sino un brasileño llamado Alberto Santos Dumont. Un tipo que, ya desde pequeño, disfrutaba tumbándose en el campo para observar las nubes y las aves. Pero, como era un gran lector de Julio Verne, no solo se limitaba a tratar de identificar la figura de un conejo o una oveja en las nubes, sino que soñaba con alcanzarlas algún día. En 1906 construyó el Número 14, un globo aerostático que le serviría para realizar sus primeros intentos de vuelo con su primer avión, el 14-bis, que despegaba acoplado al Número 14. Así pues, Dumont se convirtió en el primer hombre en despegar a bordo de un avión impulsado por un motor aeronáutico. Volar, lo que se dice volar, no voló mucho: apenas 60 metros de distancia a una altura de dos a tres metros, no mucho más alto que un jugador de la NBA. Pero lo importante es que fue el primero, aunque popularmente no se le haya reconocido. Esto se debe a que los hermanos Wright, en efecto, fueron los primeros en alzar el vuelo (1903). Pero para conseguirlo necesitaban una catapulta. Es decir, que no volaban totalmente. Si es que consideramos que volar no consiste en que te lancen en volandas por los aires. Los hermanos Wright no volaron realmente sin ninguna ayuda externa hasta 1909, es decir tres años después que Santos Dumont.

Como curiosidad suplementaria, cabe apuntar que gracias a Dumont también se diseñó el primer reloj de pulsera, de la mano de Louis Cartier. Reloj que Dumont empleaba para poder calcular los tiempos de sus vuelos en

avión de una forma cómoda. Aún hoy se pueden adquirir los relojes Dumont-Cartier tal como entonces se fabricaban.

Algo más excitante que las nubes o los ovnis

De pequeño me gustaba mirar las nubes. El aspecto de una nube depende de diversos factores, entre los que se encuentran la distribución de los cristales de hielo o las gotitas de agua que las forman o la temperatura y la fuerza del viento. Como si fueran seres vivos, las nubes incluso obedecen a una clasificación taxonómica de grupos y subgrupos, con sus especies y variedades. Actualmente se distinguen diez géneros principales de nubes: nimbos, cirros, cúmulos, estratos, cirroestratos, cirrocúmulos, nimboestratos, cumulonimbos, altoestratos y altocúmulos. Estos nombres se basaron en la obra pionera de Luke Howard, químico inglés que publicó su *Essay on the Modification of Clouds* en 1802; Goethe escribió cuatro poemas dedicado a Howard, a quien consideraba el «padrino de las nubes». Las nubes más altas se forman a unos 6000 metros de altitud; las más bajas lo hacen a un nivel inferior a los 2000 metros. Aunque existen excepciones.

Según el *Atlas internacional de nubes*, la nube 0 es la más alta concebible. Se conoce por el nombre de cirro, tiene forma de filamentos delicados y puede alcanzar hasta 12 000 metros de altura (más aún que el vuelo en globo de Glaisher y Coxwell) y está compuesta íntegramente de hielo. Normalmente se generan a consecuencia de las estelas de condensación dejadas por los reactores de los aviones, por eso cuando el 11 de septiembre de 2001 se detuvo el tráfico aéreo debido al atentado de las Torres Gemelas de Nueva York, hubo una disminución apreciable de cirros en el cielo, lo que a su vez hizo aumentar la temperatura media de Estados Unidos en tres grados, ya que los cirros contribuyen a regular la temperatura terrestre. Es reconfortante saber que, a pesar de las dificultades logísticas, retrasos, pérdidas de equipajes y otras tantas penurias que los pasajeros sufrimos al tomar un vuelo, nuestros viajes sirven para enfriar un poco este planeta recalentado por el efecto invernadero.

Justo en el punto opuesto están las típicas nubes de tormenta, la nube 9, el cumulonimbo, que se encuentran en la parte más baja de la escala porque es capaz de abarcar todo el espacio vertical posible, desde unos cuantos metros de altura hasta el límite con la estratosfera (15 000 metros). Tal vez de ahí provenga, por cierto, la expresión inglesa de estar en el séptimo cielo, que se traduce como *cloud nine* (nube 9).

A su vez, cada uno de estos géneros de nubes pueden presentar características que permiten subdividirlas en un total de quince especies, las cuales reciben nombres latinos que hacen referencia a la concreta

particularidad de la nube: *fibratus* (que tiene estructura fibrosa), *castellanus* (que tiene protuberancias), *fractus* (que tiene discontinuidades), *mediocres* (que tiene un escaso desarrollo), *stratiformis* (que tiene estratificación) y así más y más términos que parecen los nombres de las órdenes de alguna secta masónica o algo así. Aún hay más nomenclaturas para cada especie, que se clasifica por su aspecto óptico: *translucidus*, *opacus*, etcétera. Y cada cierto tiempo se descubren todavía más tipos de nubes, como la última detectada en Cedar Rapids, Iowa, gracias a una fotografía de Jane Wiggins. La Royal Meteorological Society propuso a mediados de 2009 a la Organización Meteorológica Mundial esta nueva variedad de nube a la que llamó *asperatus*. La densa capa de estratocúmulos es, tal como describe Gavin Pretor-Pinney en su página www.cloudappreciationsociety.org, «como si mirásemos un mar embravecido y oscuro desde abajo». Como si el mundo se hubiera vuelto del revés.

A pesar de que flotan plácidamente, lo cierto es que las nubes pesan mucho. Según el Centro Nacional para la Investigación Atmosférica de Boulder (Colorado), un cúmulo medio pesa lo mismo que 100 elefantes. Las grandes nubes de tormenta pueden pesar lo mismo que 200 000 elefantes. Estas cifras no deberían sorprendernos si tenemos en cuenta que un huracán puede pesar como 40 millones de elefantes. Más que todos los elefantes de la Tierra. La razón de que las nubes floten, pues, no es tanto porque pesen poco como porque el peso está distribuido en una gran cantidad de diminutas gotas de agua y de cristales de hielo a lo largo de una gigantesca superficie. Tal como señala John Lloyd en *El nuevo pequeño gran libro de la ignorancia*, las gotas más grandes de una nube tienen un tamaño inferior a 0,2 milímetros de anchura, es decir, que necesitaríamos dos millones de estas gotas para llenar una cucharita de café.

Realmente los nombres de las particularidades orográficas de este reino volátil tienen connotaciones mágicas, y yo al menos no puedo dejar de imaginarme aquí el vuelo entre las nubes de Bastian a lomos del dragón blanco Fuyur en *La historia interminable*.

Sobre todo si se trata de surcar la gigantesca nube horizontal conocida como Morning Glory Cloud («Gloria de la Mañana»). Se produce en el cielo del condado de Burketown, en Australia, cada septiembre y octubre. Puede llegar a tener hasta 1000 kilómetros de largo y 20 kilómetros de altura, avanzando hacia la costa al amanecer a una velocidad que puede alcanzar los 60 kilómetros por hora. Toda una nación flotante constituida únicamente por el forro blanco de todas las almohadas del mundo. Una nube que los científicos aún no saben cómo funciona ni cómo se origina. Desde el suelo, sin duda, tiene un aspecto imponente. Pero quienes la han fotografiado desde las alturas, mientras *surfeaban* por ella, aseguran que la sensación es idéntica a la de navegar sobre un océano lleno de espuma. Yo añado que me recuerda a

la versión blanca de los enormes platillos volantes que se quedaban sobre las principales ciudades del mundo en la película *Independece Day* o en la serie de televisión *V*.

Pero, de pequeño, más que mirar a las nubes por sus formas y particularidades, o porque me recordaran a ovejas trasquiladas o a las anfractuosidades de un cerebro, me entretenía buscando formas reconocibles en ellas. Con el transcurrir de los años, sin embargo, descubrí que las nubes en realidad nunca se configuran a propósito para parecerse a un conejo o a una casa: todas esas formas nacían en mi propia cabeza, porque es mi propia mente la que busca sin descanso patrones que se ajusten a mis ideas visuales preconcebidas. Tal como ocurre con aquel sándwich de queso hecho a la plancha de una tal Diana Duyser, una mujer de Estados Unidos que aseguraba que en la superficie de su sándwich, producto de las manchas que había dejado la plancha al tostar el pan, había aparecido una suerte de icono religioso. Y lo cierto es que cualquiera que mirara las manchas tostadas del pan veía lo mismo. El Sándwich Santo fue vendido a través de eBay por nada menos que 21 000 euros.

También es el mismo fenómeno que les sucede a los que dicen que se distingue una cara en las fotografías de Marte que llevó a cabo el satélite Mars Express. Es un fenómeno tan bien descrito ya por la psicología que hasta la misma disciplina se basa en ellos para estudiar el subconsciente de los pacientes: los famosos test de Rorschach, que son manchas de tinta en las que cada paciente distingue una cosa diferente a tenor de su idiosincrasia. Nuestros cerebros ven caras e iconos famosos en todos los sitios basándose en una serie de categorías originadas en nuestra infancia. Este fenómeno, el de percibir como algo reconocible una forma inicialmente sin ningún tipo de patrón, es un fenómeno psicológico conocido con el nombre de pareidolia. En Internet hasta existen concursos de pareidolias. Así que imaginad la de cosas que uno puede ver en las nubes, formas continuamente cambiantes.

¿A qué huelen las nubes?, que decían en un psicotrópico y ñoño, casi dadaísta, anuncio de compresas de la tele. Me hubiese gustado ser capaz de salir volando como Peter Pan para comprobarlo. Sin embargo, tampoco es imprescindible volar para caminar sobre las nubes. Existe un lugar en la superficie de la Tierra en el que podréis pisar nubes. Bueno, estoy mintiendo. No son exactamente nubes, sino un esponjoso algodón que se parece mucho a una nube. Un terreno conformado de lo que parece espuma petrificada. Se llama Pamukkale, también conocido como «el castillo de algodón», y está ubicado en la provincia turca de Denizli, en un valle formado por el río Menderes. Aunque parece un paisaje celestial, en realidad se trata de una fabulosa formación calcárea de 200 metros de altura y 2,5 kilómetros de longitud. La materia prima de esta suerte de porexpán natural está flotando en el agua que mana de las fuentes termales del lugar, rica en creta, calcios y

bicarbonatos (de cada 250 litros se sedimentan 500 gramos de mineral de creta que van incrementando el tamaño, día a día, de este escenario que parece haber sido teletransportado desde el Polo Norte).

En el año 180 a. C. se construyó en lo más alto de Pamukkale la ciudad helenística de Hierápolis para dar acogida a todos los peregrinos que llegaban atraídos por las leyendas terapéuticas de las aguas termales. La construcción fue destruida por un terremoto en 1354, pero aún hoy quedan restos que se pueden visitar, como el teatro, los baños romanos, el templo de Apolo, las puertas de la ciudad o las tres grandes necrópolis que rodean la ciudad y que están circundadas de algodón blanco. Pamukkale, pues, es un lugar estéticamente extraordinario, pero tampoco es único. Hay otras formaciones parecidas, aunque no tan majestuosas, como las fuentes termales de Mammoth, en el parque de Yellowstone, Estados Unidos, o la fuente termal de Huanglong, en la provincia china de Sichuan. Lugares que dan frío con solo mirarlos, pero en los que no precisaréis abrigo para deambular por ellos.

También me he deleitado con el color y la textura del cielo, el olor al amanecer o al anochecer, el silbido del viento, la tensión de la telaraña que decoraba una esquina del paisaje, las diferencias cromáticas en las puestas de sol, cuando el cielo parece teñido de sangre, y un largo etcétera. Sin olvidarme, claro está, de los arcoíris, que os puedo asegurar que, una vez entendido científicamente cómo se forman, aún adquieren mayor magnificencia, tal como demuestra Richard Dawkins en su obra *Destejiendo el arco iris*. No debéis confundirlos, no obstante, con las llamadas «bombas del arcoíris», que no es un fenómeno natural, sino artificial. Esta clase de fenómenos son producto de las detonaciones de bombas nucleares a gran altura, cerca de los límites del espacio exterior, proyecto al que el Ejército norteamericano bautizó como Starfish Prime. Durante los primeros años de la Guerra Fría se detonaron un total de 20 bombas termonucleares de este tipo para estudiar sus efectos en caso de guerra nuclear. Uno de los efectos secundarios, además de los consabidos, entre los que se encuentran la inutilización de los aparatos electrónicos que se hallen dentro de su radio de acción, es la generación de una especie de auroras boreales muy coloridas que recuerdan a un arcoíris. La única que ha sido contemplada por ojos humanos, sin embargo, es la que se generó la noche del 9 de julio de 1962 a unos 400 kilómetros de altura sobre el océano Pacífico. Además de que a muchos hawaianos se les petrificó el «aloha» en los labios y sus aparatos de radio y televisión dejaron de funcionar, sobre sus cabezas contemplaron los efectos lumínicos que una bomba termonuclear de 1,5 megatones era capaz de pintar en el cielo. Fue la primera y única vez que se atisbó este fenómeno atmosférico (y crucemos los dedos para que sea así), pues a tenor de los peligros que podrían entrañar estos ensayos, tanto soviéticos como norteamericanos, decidieron firmar los tratados de prohibición de pruebas

nucleares en el espacio. No obstante, la próxima vez que diviséis una aurora boreal o un arcoíris pensad por un segundo si no estaréis asistiendo a los primeros colores de una guerra nuclear.

Por las noches, sin embargo, cuando aparecía la bóveda celeste con todos sus puntos de luz titilante, entonces me sobrecogía. Yo también fui uno de esos niños que se compró un telescopio para mirar los planetas y las estrellas. Que soñaba con el espacio exterior y con los ovnis. Que incluso fantaseaba con la idea de que algún día vendrían de un lejano mundo para proponerme alistarme en una flota espacial, tal como ocurría en la película *Starfighter* (no confundir con *Star Wars*, de la que *Starfighter* era una copia mala). Con el transcurrir de los años, no obstante, acepté que eso nunca iba a pasar, que no existían flotas estelares extraterrestres. Y que acaso era más probable ir al espacio si yo era una mosca o cualquier otro animal y no un niño, pues luego descubrí que los primeros animales en viajar fuera de la Tierra (el espacio exterior comienza a una altitud de 100 kilómetros) fueron las moscas. Concretamente una mosca de la fruta, que fue introducida en un cohete estadounidense V2 y convertida en diminuto astronauta en julio de 1946. Los humanos y las moscas somos más parecidos de lo que pensamos, y compartimos tantos genes que tres cuartas partes de las enfermedades humanas tienen su equivalente en el código genético de las moscas de la fruta. Pero las similitudes no me servían. Tampoco con el resto de los animales que se convirtieron en astronautas más tarde, como los chimpancés, las ranas, las ratas, los gatos, las avispas, los escarabajos, las arañas, los peces momia, los gusanos nematodos o los tritones. Hasta una tortuga llamada Horsefield, enviada por los rusos en 1968, fue el primer ser vivo que orbitó alrededor de la Luna. Sin duda fue una tortuga más veloz que la de la fábula de la tortuga y la liebre.

También asumí que los ovnis en realidad solo eran fenómenos perfectamente naturales que yo no conocía, pero que estaban ya descritos en multitud de libros. Aun así, empecé a disfrutar de otra forma del cielo nocturno, de una forma quizá cualitativamente mejor, más apasionante, más profunda.

Como dice Carl Sagan en *Cosmos*, un puñado de arena contiene unos 10 000 granos, que ya es un número superior al de estrellas que podéis ver a simple vista en una noche despejada, pero el número total de estrellas no solo supera los granos de ese puñado de arena, sino todos los granos de arena de todas las playas de nuestro mundo. Eso en cuanto a estrellas, en cuanto a galaxias, a simple vista, solo podréis atisbar cuatro, aunque simultáneamente solo podréis contemplar dos (dos desde cada hemisferio). En el hemisferio norte podréis ver (si la contaminación os lo permite) la Vía Láctea y Andrómeda (M31), y en el hemisferio sur son visibles la Gran Nube de Magallanes y la Pequeña Nube de Magallanes. Aunque es difícil de

demostrar, algunos con mejor vista y una tasa de contaminación atmosférica menor, aseguran haber localizado también la M33 en el Triángulo, la M81 en la Osa Mayor y la M83 en Hidra. Lo mismo sucede con el número de estrellas que podemos contar a simple vista. Según la persona y la zona, varían enormemente. En la página web www.starregistry.ca existe la posibilidad de bautizar a una estrella con vuestro nombre o el que vosotros elijáis por solo 100 dólares canadienses, más impuestos y gastos de envío. Sin embargo, las estrellas visibles que ofrecen no están disponibles, pues todas ya están bautizadas con nombres históricos o científicos.

Las estrellas no solo titilan, inspiran sonetos o son la excusa perfecta para tumbarse a mirar el cielo durante la noche; también constituyen nuestra esencia, como bien describe el divulgador científico Eduardo Punset en su libro *Por qué somos como somos*: todo lo que nos constituye fue previamente forjado en el corazón de las estrellas, así que para entender nuestra esencia primero hemos de entender la esencia de las estrellas.

Las estrellas también nos permiten viajar a una isla cuya historia está íntimamente ligada al de esos miles de puntos centelleantes del cielo. La isla de Ven (en danés *Hven*), a la que se puede llegar desde Landskrona o Helsingborg en el lado sueco o desde Copenhague en el lado danés. Solo se encuentra a ocho kilómetros de la costa danesa y a 4,3 kilómetros de la sueca. Actualmente pertenece a Suecia, aunque durante buena parte de su historia fue de Dinamarca. Una isla que en apariencia nada tiene de importante. Solo mide 4,5 kilómetros de largo por 2,6 kilómetros de ancho. En ella solo viven 360 habitantes. Quizá su rasgo más distintivo sea una fábrica de whisky de considerables proporciones, así como la mayor colección de whisky del país. O quizá su principal cultivo, el trigo ecológico. Pero no. Lo que hace especial a Ven es otra cosa. Ven fue el lugar que acogió el observatorio de Uraniborg (en referencia a Urania, la musa de la astronomía), donde el astrónomo Tycho Brahe (1546-1601) registró con una precisión sin precedentes las posiciones de los planetas. Concretamente en el punto más alto de la isla, a 45 metros sobre el nivel del mar.

Si algún día os animáis a visitar esta pequeña isla que nos acercó a todos hacia las estrellas, la mejor forma de hacerlo es viajar hora y media en ferri desde Copenhague y, después, alquilar una bicicleta en Vens Cykeluthyring, que dispone de nada menos que 1200 unidades. En dos ruedas se puede recorrer toda la isla en seis o siete horas, y también podréis visitar el Museo de Tycho Brahe, nominado al Premio Museo Europeo del Año 2007, donde contemplaréis una reconstrucción de los jardines de Uraniborg y un espectáculo audiovisual en las ruinas de Stjerneborg («el Castillo de las Estrellas»), que fue el primer edificio de Europa construido con la finalidad de servir como observatorio astronómico. En el jardín también contemplaréis una estatua de Brahe escrutando el cielo, un tipo ciertamente carismático y

tempestuoso. Por ejemplo, cuenta la leyenda que en una ocasión, en Alemania, se batió en duelo a cuenta de la existencia de los números imaginarios. Como consecuencia del duelo perdió parte de la nariz, que fue sustituida por una prótesis de plata, de oro o quizá de cobre. En 1901, con motivo del tercer centenario de la muerte de Brahe, se exhumó el cadáver para comprobar el material de la prótesis nasal, pero no se halló ninguna prueba entre los huesos del astrónomo. También se cuenta que Brahe tenía como mascota a un alce, que murió después de emborracharse y caer por una escalera.

Este lugar mágico fue construido gracias al permiso y beneplácito del rey Federico II de Dinamarca, permitiendo también que Brahe cobrara sus propios impuestos a los campesinos de la isla a fin de financiar todos sus experimentos. No es que el rey estuviera interesado por la ciencia, lo cual hubiera sido una *rara avis*, sino que le gustaba la astrología; de la que supongo que Brahe renegaría cuando el rey no estaba presente. Un lugar donde también se llevaban a cabo trabajos de alquimia y se cultivaban plantas y hierbas medicinales que configuraban un jardín que, a su vez, seguía patrones geométricos. En el museo que hoy día podéis visitar se venden las mezclas de plantas para infusión elaboradas sobre la base de las recetas originales de Brahe. Uno de los instrumentos más destacados que se usaban en el Stjerneborg, concretamente en la cripta suroeste, era un gran cuadrante de seis metros de radio, llamado Quadrans Magnus Chalibeus en el libro de Brahe *Astronomiae instauratae mechanica*, que medía las alturas del meridiano. También había otros instrumentos, como esferas armilares de 5,5 metros de diámetro o sextantes
de casi dos metros de radio. Alguno de los instrumentos eran tan grandes que incluso permitían que en su interior se instalara un diván para que el observador pudiera acomodarse. Ninguno de estos instrumentos, sin embargo, fue óptico, pues el telescopio no se inventaría hasta después de su muerte, pero sí eran ingenios muy precisos para la época. Antonio J. Durán describe este lugar en su libro *Pasiones, piojos, dioses… y matemáticas*, un lugar equipado con comodidades infrecuentes en el siglo XVI, como el agua corriente.

Este paraíso para la ciencia y la astronomía en particular fue desmantelado debido a los excesos de Brahe. Los campesinos, airados por haber sido sometidos a tamaño régimen de impuestos para financiar algo que ni entendían ni les interesaba, destruyeron casi por completo el castillo y todos sus instrumentos. Una pena. Pena que podéis mitigar un poco al salir del museo, que es entonces cuando os recomiendo que adquiráis un pedazo de salmón ahumado en algún puesto callejero.

Sin embargo, si lo que queréis es contemplar el cielo con la máxima definición posible, empleando toda la tecnología disponible, entonces deberéis

viajar a otra isla, en esta ocasión española: en las Canarias. Es allí donde (julio de 2009) se inauguró el telescopio más grande y potente del mundo. Está situado en el Observatorio del Roque de los Muchachos, en la isla de La Palma, a una altura de 2396 metros. Su espejo principal mide 10,4 metros de diámetro, con un poder de visión equivalente a cuatro millones de pupilas humanas. Según astrónomos del GTC, será capaz de captar hasta una vela encendida en la Luna o una estrella como el Sol en otra galaxia, ya que con este telescopio se podrá observar todo aquello que emita un mínimo nivel de fotones. El paraíso de los chafarderos. El material empleado en el espejo es el zerodur, similar al de las vitrocerámicas, por su bajo coeficiente de dilatación en altas temperaturas.

Y entonces sentiréis que, si la Tierra es un lugar gigantesco, lleno de lugares mágicos que ni siquiera imaginabais que podían existir, entonces os sobrecogerá la confirmación de que el universo es infinitamente más grande. Si ahora mismo condujerais sin descanso un coche hacia los confines del universo, a una velocidad constante de 100 kilómetros por hora, sin parar ni para comer ni para dormir, alcanzaríais la Luna al cabo de 160 días de conducción ininterrumpida (imaginemos que también disponíais de combustible infinito). Si decidierais pisar a fondo, desarrollando una velocidad de 193 kilómetros por hora, entonces alcanzaríais Marte después de conducir sin descanso durante 134 años. Es decir, que viajando en coche a toda velocidad moriríais antes de llegar a Marte. En 459 años llegaríais a Júpiter, tardaríais 842 años para llegar a Saturno y 2497 años de conducción a toda velocidad para llegar a Neptuno. Miles de años de conducción en coche solo para salir del sistema solar. Imaginaos lo que tardaríais en abandonar la galaxia, teniendo en cuenta que alberga millones de sistemas solares. Y luego descubriríais que hay miles de millones de galaxias.

Pero no nos vayamos tan lejos, matengámonos dentro de los límites de nuestro mundo. Solo la superficie del cielo es más grande que la superficie del suelo que pisamos, así que os podéis imaginar que en tan vasta área se suceden tal cantidad de fenómenos que aún hoy son capaces de asombrar a cualquier público acostumbrado a los efectos especiales de la ILM (empresa de efectos digitales para películas con muchos Oscars a sus espaldas). En el cielo es donde se pueden hallar verdaderos duendes, elfos, remolinos de fuego, monstruos, lunas azules y otras muchas cosas. Porque en toda geografía mágica también suceden cosas mágicas.

Los chorros de colores y otros eventos luminosos transitorios

Un rayo es una descarga eléctrica de hasta 30 millones de voltios, suficiente para proveer de luz a una ciudad de 200 000 habitantes durante un minuto.

Alcanza una temperatura cinco veces mayor que la temperatura de la superficie del Sol: 30 000 ºC. Viaja a una velocidad de más de 115 millones de kilómetros por hora, aunque el sonido que produce lo hace a una velocidad notablemente inferior: de ahí que la desincronización entre su luz y su sonido sirva para calcular la distancia a la que se encuentra. Según la película *Regreso al futuro*, incluso sirve para alcanzar los 1,21 gigavatios y así viajar a través del tiempo. Cada día caen en la Tierra más de 17 millones de rayos; 200 por segundo (y en cualquier momento hay 1800 tormentas en curso en todo el mundo, y unas 40 000 diarias).

Las posibilidades de morir por un rayo en el Reino Unido son de aproximadamente 1 entre 10 000 000 (las mismas que de ser mordido por una víbora, aunque, al menos en la antigua Grecia, te consideraban una víctima sagrada si tu muerte había sido provocada por un rayo). Los hombres son alcanzados por rayos seis veces más que las mujeres, aunque no es el caso del guardabosques estadounidense Roy Sullivan, el hombre que ha sobrevivido más veces a los rayos: en siete ocasiones ha salvado la vida; su primer rayo le cayó en 1942 y el séptimo, en 1977; la primera vez perdió una uña de un pie, luego se le quemaron las cejas, el pelo, un hombro, las piernas… Exceptuando este raro caso, al año mueren por esta causa alrededor de mil personas. Da miedo, pero no es para tanto: mata muchísimo más el tabaco o incluso el baño de nuestra propia casa, sin contar los muslos de pollo que se nos atragantan. Las estadísticas son así de contraintuitivas. Aunque no si hablamos de Kinsasa, en la República Democrática del Congo, donde cayeron una serie de rayos cuando se estaba disputando un partido de fútbol: solo afectaron a miembros de uno de los equipos, dejando indemnes a los jugadores del contrario.

Y menos contraintuitivas son las estadísticas si me refiero a la cuenca del río Catatumbo, en Venezuela, al sur del lago Maracaibo. Debido a las particulares condiciones atmosféricas de este lugar, en las que participan los vientos alisios y el gas metano de los manglares circundantes, se produce un fenómeno eléctrico sin precedentes: una tormenta que dura unos 160 días al año y que genera unos 300 relámpagos por hora. El fenómeno puede verse a más de 420 kilómetros de distancia, lo cual es de agradecer, pues bajo la tormenta las estadísticas que apunté anteriormente se volverían mucho más preocupantes. La etnia wari lo define como «la concentración de millones de cocuyos (luciérnagas) que todas las noches se reúnen en el Catatumbo para rendirle tributo a los padres de la creación». Y es que, al contemplarlo, es como si ante ti se produjera un inmenso y constante arco voltaico entre nube y nube o entre nube y suelo, como la resistencia de una bombilla capaz de iluminar toda una ciudad. Tanto es así que desde hace siglos este permanente fogonazo en el cielo ha servido para orientar a los marinos de la zona, como una especie de faro natural, por ello se ha llamado también el Faro de

Maracaibo. Por ejemplo, durante la guerra de la Independencia sirvió de faro para la fuerza naval del almirante Padilla, logrando así derrotar a los navíos españoles el 24 de julio de 1823. El primer escrito donde se menciona el fenómeno del relámpago del Catacumbo es el poema *La dragontea*, de Lope de Vega, en 1597, en las octavas del *Canto IV*:

> Volviendo, pues, al general don Diego,
> de don Pedro de Acuña aviso tuvo,
> que una fragata ha visto el inglés fuego,
> y que después entre la armada estuvo.
> No le dieron, siguiéndola, sosiego,
> ni apresurado el vuelo se detuvo;
> venía de Maracaibo y sobre el cabo
> de la Vela dejaba al inglés bravo.

Como curiosidad ecológica cabe señalar que esta bombilla del cielo produce como efecto secundario el 10 por ciento de la capa de ozono generada en todo el planeta. Es decir, que además de guiar a los barcos es probable que también haya evitado que más de una adicta al sol se haya quemado en las playas venezolanas. Quizá por ello el símbolo del rayo está representado en el escudo oficial del estado noroccidental del Zulia. Incluso se está intentando catalogar el relámpago del Catatumbo como patrimonio de la humanidad de la Unesco, convirtiéndolo de este modo en el primer fenómeno meteorológico que goza de esta catalogación; no en vano, un simple rayo puede generar una temperatura de hasta 30 000 ºC, más que en la superficie del Sol, y alcanzar una velocidad de 1600 kilómetros por segundo. Todo un espectáculo.

Pero hay otro tipo de rayos de los que apenas tenemos constancia. Los llaman «duendes del espacio». Es un fenómeno muy extraño que han podido contemplar pilotos de aviones estratosféricos. En su día fueron catalogados como ovnis. Desde la distancia se parecen a emanaciones eléctricas ramificadas. Como una maraña de relámpagos enredados entre sí que solo duran una décima de segundo. Durante la noche, cuando el cielo oscuro recuerda a las profundidades marinas, estos chorros azules también se parecen a medusas azuladas o rojas. Parten de la cima de las tormentas hasta una gran altura, como si trataran de escapar hacia el espacio exterior: las descargas se forman a unos 70 kilómetros de altura y pueden ascender hasta los 95 kilómetros para luego caer hasta los 25 kilómetros. Una variante del fenómeno son los «chorros azules»: descargas que parten de la cima de la nube tormentosa a una velocidad de 150 kilómetros por segundo y que alcanzan los 40 kilómetros de altura.

Hasta 1989 no se consiguió tomar la primera fotografía que probara la

existencia de esta clase de rayos. La realizó John Winckler, profesor de la Universidad de Minnesota, que captó uno accidentalmente a través de una cámara de baja iluminación muy sensible. A partir de entonces, los científicos que se dedicaron a estudiar este raro fenómeno lo bautizaron en 1994 como «duende», año en el que se vieron más duendes azules que nunca en una intensa tormenta caída en Arkansas. El 14 de septiembre de 2001, un grupo de científicos se trasladó al observatorio de Arecibo, en Puerto Rico (que se suele emplear para la captación de señales extraterrestres inteligentes) para capturar en fotografía a estos efímeros duendes. Se sabe que en esta región hay más probabilidad de encontrarlos debido a que está frecuentemente afectada por potentes tormentas con mucho aparato eléctrico. En YouTube tendréis la oportunidad de ver el fenómeno en movimiento si buscáis la entrada *Jets over Oklahoma*. Es natural que alguien que no conozca la explicación científica del fenómeno, al contemplarlo en vivo y en directo, crea al instante que la Tierra está siendo atacada por platillos volantes.

Este fenómeno también presenta diferentes colores y formas. Según sean, se clasifican entre duendes rojos *(red sprites)*, chorros azules *(blue jets)* y elfos verdes *(green elves)*. Los duendes rojos recuerdan al tallo de una planta de zanahoria y se producen a media altitud en la atmósfera, en la región llamada mesosfera. Los elfos verdes, por su parte, se originan a partir de los pulsos electromagnéticos producidos por la descarga de fuertes rayos. Son como los anillos en expansión que vemos en un estanque cuando lanzamos una piedra, pero en el cielo, y lumínicos, y expandiéndose a la velocidad de la luz. Ahí es nada.

Por último, no puedo dejar de hablar de los rayos globulares o rayos en bola. Es un tipo de rayo que, en vez de ser fugaz, persiste durante un tiempo, moviéndose lenta o rápidamente, o permaneciendo quieto, produciendo también sonidos sibilantes, como el de una serpiente, o crepitantes, como el de una sartén. Incluso puede manifestarse en completo silencio. Cuando acaba su espectáculo pirotécnico, se dispersa, siendo absorbido por algún objeto, o se desvanece con una pequeña explosión, como el abracadabra de un hechicero. ¡Zas!

Es un tipo de rayo que suele darse en climas tropicales y es muy poco común, tan poco común que muchos de sus observadores lo han interpretado como un ovni debido a su forma esférica. Esferas de luz brillante, con formas completamente esféricas, ovoides, en forma de lágrima o de bastón, que quizá contenían hombrecitos verdes. Hombrecitos muy pequeños, ya que las dimensiones de los rayos en bola están entre el 10 y los 40 centímetros. Durante la Segunda Guerra Mundial los pilotos de bombarderos aliados informaron en muchas ocasiones de que habían sido escoltados por un rayo globular, volando cerca de la punta de sus alas. Como en aquella época nadie tenía ni idea de qué podía tratarse, los pilotos los llamaron *foo fighters*.

Todos estos fenómenos luminosos, que se producen en la atmósfera superior y que reciben, como veis, nombres ciertamente poéticos, se denominan en conjunto «fenómenos luminosos transitorios».

Hay un fenómeno óptico que se llama «rayo verde» que, sin embargo, poco tiene que ver con los rayos eléctricos. El rayo verde aparece en determinadas condiciones atmosféricas cuando el sol desaparece en el horizonte del mar: sus últimos rayos quedan muy refractados por la baja atmósfera, de tal forma que solo llegan hasta nuestros ojos los colores amarillo y verde. Desde una playa, por ejemplo, en el horizonte parece que se materialice una esfera de energía de color verdoso brillante que nos hace pensar en novelas *pulp* de ciencia ficción de las décadas de 1950 y 1960. La cuestión es que el nombre de «rayo verde» no es muy afortunado, porque no es un rayo ni tampoco es necesariamente verde, pues también pueden ser amarillentos, azulados o violetas. El fenómeno dura escasos segundos, normalmente no más de dos.

Dice la leyenda que si dos personas contemplan este extraño fenómeno juntas, ambas quedan inmediatamente enamoradas entre sí. En la novela romántica de Julio Verne *El rayo verde*, aparecida en 1882, se narra la difícil búsqueda de este fenómeno.

Jordi Costa, en su recopilación de artículos *¡Vida Mostrenca!,* hace mención del rayo verde como forma de atracción turística, además de otros fenómenos completamente explicables que, unidos todos a la vez en un mismo lugar (Portland), convierten el viaje al lugar en una fantasía lisérgica superior a la que protagonizó el ya mencionado químico Albert Hoffmann durante su recorrido en bicicleta hasta su casa el día que descubrió y probó por primera vez el LSD.

Sin duda, como pone de manifiesto Jordi Costa con su tono irónico, lo fantástico puede estar en cualquier sitio. Solo hay que saber mirar. Aunque en ocasiones mirar de forma tan henchida de pasión los fenómenos más naturales del mundo puede hacer sospechar a los demás uno de estos dos supuestos: que hemos leído demasiado a Gloria Fuertes o que estamos bajo los efectos de algún alucinógeno.

Fuegos de san Telmo y fuegos fatuos

Los fuegos de san Telmo son brillos verdosos o azulados que aparecen suspendidos sobre objetos puntiagudos situados en tierra. La luminosidad está provocada por las moléculas de aire excitadas por el campo eléctrico que se genera, que crea un continuo flujo de pequeñas chispas, por lo general invisible. Benjamin Franklin fue el primero en determinar en 1749 que la naturaleza de los fuegos de san Telmo es eléctrica. Aunque se le llama

«fuego», es en realidad un plasma de baja densidad y relativamente baja temperatura provocado por una enorme diferencia de potencial eléctrico atmosférico. Este fenómeno toma su nombre de Erasmo de Formia (san Elmo), patrón de los marineros, pues son numerosos los marinos que, a lo largo de la historia, afirman haber sido testigos de la aparición de lenguas de fuego incandescente que bailaban sobre los mástiles y extremos de la arboladura de los barcos durante ciertas tormentas; acompañadas, por si fuera poco, de alteraciones de la brújula, como si estuvieran siendo víctimas de un «encuentro en la tercera fase». Estos fuegos de san Telmo, concretamente, servían a los marinos para pronosticar la caída de un inminente rayo sobre el barco, pues suele precederlos. Así que este sobrecogedor fenómeno lumínico era símbolo de mal fario entre los navegantes. En *Moby Dick*, de Herman Melville, se puede leer una clara alusión a ellos.

Durante tormentas especialmente cargadas de electricidad, el fenómeno también puede observarse en las puntas de los cuernos del ganado, en las hojas de los árboles, en el césped y en los objetos afilados que bailan en mitad de un tornado, como si el fuego de san Telmo le otorgara a todo cuanto vemos un aire fantasmagórico. Por ejemplo, en el cómic *Tintín en el Tíbet* se narra la aparición de un fuego de san Telmo en el hacha del capitán Haddock.

También aparecen en aviones y dirigibles, y de hecho hay una teoría que indica que el famoso incendio del dirigible Hindenburg en 1937 fue obra de un fuego de san Telmo, que prendió el hidrógeno que elevaba el aparato.

En la Grecia antigua, la aparición de un único fuego de san Telmo se llamaba Helena y cuando eran dos se les llamaban Cástor y Pólux. Los marineros galeses se referían a este fenómeno como *anwyll yr ysbryd* («cirios de los espíritus») o velas del santo fantasma o san David. Para los rusos eran las luces de san Nicolás o san Pedro.

No hay que confundir el fuego de san Telmo con el fuego fatuo. El fuego fatuo, normalmente, es la inflamación del fósforo y el metano que se eleva de los animales y las plantas que están muertas y empiezan a presentar signos de putrefacción. Así pues, estas llamas verdes que quedan suspendidas a ras de suelo suelen verse con frecuencia en cementerios y pantanos. Aunque a su alrededor todavía hay mucho misterio porque, según los críticos, no se ha logrado dar una explicación científica satisfactoria al fenómeno. Experimentos realizados por ejemplo por el científico italiano Luigi Garlaschelli han reproducido las luces al añadir sustancias químicas a los gases producidos por un organismo putrefacto. Los críticos afirman que esta teoría no explica fácilmente los casos en los que se han descrito luces balanceándose, bajando, volando arriba y abajo o moviéndose contra el viento.

Lo cierto es que, al no hallarse una explicación científica que contente a todos, y habida cuenta de las leyendas generadas en torno al fenómeno, es natural que todavía los fuegos fatuos generen tanta especulación. No hay que

olvidar que entre la población rural europea, especialmente en la cultura popular gaélica y eslava, se cree que los fuegos fatuos son espíritus malignos de muertos u otros seres sobrenaturales que intentan desviar a los viajeros de su camino y que se alejan siempre de todo aquel que intente acercarse a ellos, como si nunca quisieran ser atrapados o vistos de cerca.

El protagonismo de los fuegos fatuos en la literatura, sobre todo de terror, es omnipresente. Un ejemplo muy conocido es el protagonizado por Gollum (*mi tesssoro*) en *El señor de los anillos: las dos torres*, de J. R. R. Tolkien.

Luna azul

La Luna puede tener muchas formas y tonalidades a lo largo de una misma noche. A veces aparece pequeña y muy brillante. Otras veces, enorme, como un planeta vecino, pero pálida. Otras veces está roja como la sangre y parece un gong. Pero en unas pocas ocasiones, si las condiciones son favorables, la Luna puede parecer incluso azul.

Blue Moon, además de ser una preciosa canción, es cómo se denomina a un hecho bastante excepcional, aunque escasamente espectacular: que la Luna llena aparezca dos veces durante el mismo mes. Sin embargo, la expresión no puede ser más literal cuando el humo de los incendios forestales o las cenizas producidas por una erupción volcánica ascienden a la atmósfera y se mezclan con gotas de agua. Entonces, la luz de la Luna se filtra por estas gotas de tamaño exacto y se vuelve de color azulado.

Pero, aunque sea azul, la Luna no sabe a queso (ni siquiera a queso azul) ni tiene aspecto de queso (menos aún con ojos y boca). La Luna sabe a pólvora, tal como se comprobó al analizar los restos de polvo lunar adheridos a las cabinas de las naves que han viajado al satélite. Más bien tiene aspecto de nieve, pues en gran parte está formada de cristal de dióxido de silicio. El mito de que la Luna era de queso se formó en el siglo XVI y la primera mención de ello se encuentra en los *Proverbs* de John Heywood (1564), donde se dice, «la Luna es de queso verde».

Tres soles simultáneamente

Estamos habituados a contemplar firmamentos en los que despuntan dos o tres soles o incluso varias lunas, aunque solo en las películas de ciencia ficción ambientadas en otros planetas. Sin embargo, en la Tierra puede producirse cierto efecto óptico que no obstante puede hacernos creer por unos segundos

que estamos caminando por la superficie de un planeta extraterrestre. Si el sol se halla cerca del horizonte, punteado con unas cuantas nubes del tipo correcto, entonces se pueden producir imágenes residuales o «fantasma» del cuerpo celeste, apareciendo a ambos lados. Así da la impresión de que brillan tres soles en el cielo. Si hace calor, sin duda la imagen lo incrementará, aunque solo sea psicológicamente. Porque la realidad es que los dos soles creados de la nada a ambos lados del sol original están causados por el reflejo del sol original sobre infinidad de diminutos cristales de hielo que permanecen dentro de las nubes de tipo cirro.

Sin embargo os aviso de que para apreciar en todo su esplendor (nunca mejor dicho) el fenómeno de los tres soles, hay que mirar directamente a ellos. Lo cual puede suponer un daño importante en la visión si antes no os habéis provisto de unas gafas con los filtros apropiados.

Al fenómeno se le denomina parahelio (del griego, «junto al sol» o «compañero del sol»). A lo largo de la historia son muchos los textos que nos hablan de este fenómeno, en ocasiones interpretado como una señal divina. Jacob Hutter, pastor protestante del siglo XVI, describía así un parahelio sobre el cielo de Moravia: «El viernes, vimos tres soles en el cielo durante casi una hora…, los otros dos soles no eran tan brillantes como el primero, pero eran claramente visibles. Parecía un milagro…».

El espectro de Brocken

Este es un fenómeno especial para los que practican alpinismo. Es el llamado espectro de Brocken, un efecto que deja en ridículo incluso al arcoíris. El fenómeno sucede cuando el sol brilla detrás de un alpinista, proyectando sus rayos sobre una cresta llena de neblina. El efecto, además de producir una gigantesca sombra del alpinista, consigue que la luz solar se difracte a través de las gotitas de agua contenidas en la niebla, lo que hace que la gigantesca figura proyectada se vea rodeada de halos de luz de múltiples colores. Lo que quizá, en el pasado, promovió que alguno se presentara como alguien venido de otro mundo o del más allá.

Las habituales nieblas del Brocken, un pico de los montes Harz (localizado entre los ríos Weser y Elba), en Alemania, ha generado la leyenda local de la que toma su nombre el fenómeno. El espectro de Brocken fue observado y descrito por Johann Silberschlag en 1780, y desde entonces se ha registrado a menudo en la literatura de la región. Hoy día el Brocken es parte del parque nacional y reside en él un jardín botánico especializado en plantas de montaña, fundado en 1890. Asciende hasta su cumbre una especie de máquina de vapor, el Brockenbahn.

Lo cual demuestra de forma bastante fehaciente que cualquier cosa de

este mundo puede desprender una aureola mágica. Incluso tú mismo.



LUGARES QUE FUERON *y* YA NO SON

Claremont Road, una calle muy *hippie* • El puerto de Alejandría que dejó de existir • Aldea Potemkin, un engaño de ciudad • Kowloon, una ciudad extremadamente compacta • Proyectos tofu, edificios muy blandos • Las inútiles carreteras de madera • Atlas de nombres verdaderos

Hay lugares increíbles, fascinantes, fabulosos, pluscuamperfectos, ***masalláticos***. Pero siento deciros que llegáis tarde. Existieron, pero ya no existen. Por los pelos, sí, pero ya no. En cualquier caso, esto no es una guía de viajes al uso. Bueno, sí lo es en cierto modo, pero también constituye una forma de contemplar la realidad (¿recordáis el prólogo?). Y, contemplando retrospectivamente lo que una vez fue y ahora no es, también reducimos las dioptrías que no nos permiten enfocar correctamente todos los enclaves fantásticos que están justo ahí delante, frente nuestras narices.

Así que imaginad que los visitáis. Imaginad lo que sintieron otros al visitarlos. Suponed que les dais a las palancas de la máquina del tiempo de H. G. Wells o que alcanzáis los 120 kilómetros por hora con el condensador de flujo bien cargado y, chas, chasqueo de dedos, truenos y relámpagos, retrocedéis en el tiempo. Es fácil, solo basta cerrar los ojos.

Claremont Road, una calle muy hippie

Uno de los lugares artísticos más intesos (y efímeros) con vocación de remover el pensamiento de la gente quizá sea Claremont Road, una calle londinense que estaba condenada a desaparecer bajo una nueva autopista.

Todos recordaréis esa escena de la serie de televisión *Verano azul* en la que Chanquete y sus amigos tocan la guitarra en protesta por la fiebre urbanizadora que exige la retirada del barco de Chanquete de unas parcelas que serán usadas para levantar apartamentos. «Del barco de Chanquete… ¡no nos moverán!», empezaba la pegadiza canción. Aunque lo cierto es que Chanquete y sus amigos no se limitaban a cantar, también saboteaban las máquinas de los obreros echando tierra en los depósitos de combustible.

Esta es, de algún modo, la filosofía de piratería publicitaria que sostiene el movimiento Recuperar las Calles (RLC), que asalta las calles más concurridas para organizar fiestas espontáneas, conciertos improvisados o espectáculos circenses para bloquear el tráfico viario. Durante estas debacles anticorporativas, ecologistas y artísticas se enarbolan pancartas que dicen «Respire», «Prohibidos los automóviles» o «Recuperemos los espacios». Todo parece impregnado de LSD, tal como lo cuenta con detalle Naomi Klein en su ya mencionado libro sobre el poder de las marcas, *No Logo*.

Un desenfreno dionisíaco que sus organizadores consideran muy necesario en los tiempos que corren y que responde a un objetivo netamente político. Como sucedió en la mencionada Claremont Road de Londres.

Claremont Road era una calle de 35 casas con terraza situada directamente en medio del trazado de la futura autopista de enlace M11, que se extendería desde Wanstead hasta Hackney, en el este de la capital. Para su construcción, el Departamento de Transporte derribó 350 casas, obligó a trasladarse a miles de personas, atravesó una de las zonas boscosas más antiguas de Londres y destruyó una comunidad con una vía de cemento de seis carriles y un coste de 240 millones de libras. «Y todo ello para ahorrar seis minutos de cada viaje en coche», declaró el miembro de RLC, John Jordan. Naomi Klein explica cómo Claremont Road fue tomada por un grupo de artistas comprometidos cuando el Ayuntamiento hizo oídos sordos a la oposición vecinal al plan: se colgaron televisores de las ramas de los árboles, se apoderaron de las grúas de construcción, se emitía música a todo volumen, las casas vacías se convirtieron en lugares para generar arte, se jugaba al ajedrez en tableros gigantes pintados en el suelo, se instalaron mesas de billar, se encendieron fuegos, se construyó un escenario y se celebraron *raves*. Uno de los aspectos más llamativos de la protesta fueron las barricadas, levantadas

para resistir los desalojos ordenados por el Departamento de Transportes. Las barricadas se hundían en el asfalto: eran grandes remolinos de cables metálicos que se mezclaban con las carcasas de coches modificados. A uno de ellos se le había pintado meticulosamente en un lateral *Rust in Peace* («Oxídate en paz»).

También se hizo un agujero en los muros de linde de las 35 casas en fila de Claremont Road con objeto de crear un túnel comunitario que las conectase todas, a modo de trinchera, como si se prepararan todos para la tercera guerra mundial. No solo fue una forma de resistir a la policía y los desalojos, sino una metáfora de la vida comunitaria, sin los muros que aislaban a las personas en sus casas unifamiliares.

Durante unos días, Claremont Road recordó a un mundo alternativo y ligeramente psicodélico. La calle más colorista y creativa de Londres. Para algunos fue un ejemplo de cultura libre y ecológica. Sodoma y Gomorra versión *hippie*, según otros. Lo cierto es que Claremont Road ya no aspiraba a ser una calle normal, sino una de mentira, un Woodstock que denunciara que las autopistas destruyen la vida de las ciudades. Y así fue hasta noviembre de 1994, cuando finalmente Claremont Road fue destruida. Varios cientos de policías y agentes judiciales llevaron a cabo el desalojo durante varios días, y la calle fue arrasada hasta los cimientos inmediatamente después. Al final, el coste para el contribuyente fue de más de un millón de libras.

Aunque la protesta no tuvo éxito, lo que ocurrió en Claremont Road, la creación de una calle de mentira, demostró el nivel de oposición al programa de construcción de carreteras del Gobierno. Con todo, ya no queda ningún signo o vestigio de Claremont Road, que parece más de mentira que nunca.

EL PUERTO DE ALEJANDRÍA QUE DEJÓ DE EXISTIR

Al igual que el ilusionista David Cooperfield hizo desaparecer la torre Eiffel en uno de sus trucos, el llamado Mago de la Guerra, el mago Jasper Maskelyne (1902-1973), consiguió que el puerto de Alejandría, la principal base aliada en Oriente Próximo, se esfumara durante la Segunda Guerra Mundial.

El abuelo de Maskelyne, John Nevil Maskelyne, ya era un célebre mago que había fundado el Círculo Mágico y había inventado la ilusión de la levitación horizontal. Y Maskelyne le siguió los pasos, aunque al estallar la Segunda Guerra Mundial dejó los teatros y se alistó en el Ejército. Su edad y su falta de experiencia, finalmente, no impidieron que fuera destinado al Real

Cuerpo de Ingenieros. Al principio, su condición de mago solo sirvió para entretener a la tropa con sencillos juegos de manos, hasta que demostró a sus superiores que podía hacer algo más para inclinar la balanza de la guerra a su favor: engañar al enemigo.

Maskelyne, entonces, fue trasladado a la sección de camuflaje del Cuerpo de Ingenieros en África, entrando finalmente en A Force, un grupo de inteligencia y contraespionaje especializado en confundir a las tropas enemigas: su misión era la de conseguir que el puerto de Alejandría fuera invisible durante la noche para evitar a la Aviación alemana. Maskelyne, junto a un equipo de trabajadores que acabó conociéndose como el Magic Gang, ordenó construir una réplica exacta del puerto, una réplica de cartón piedra, como los trampantojos del cine, que situó en una bahía próxima, a solo tres millas de distancia. Disponía de edificios, su propio faro, un polvorín, depósitos de combustible y un oleoducto construido con bidones de gasolina vacíos. El puerto también estaba defendido por cañones antiaéreos de mentira.

Al llegar la noche, el puerto de verdad apagaba todas sus luces y el puerto de mentira encendía las suyas. El truco, aunque burdo, engañó por completo a los alemanes, que bombardearon durante días el puerto de mentira construido por Maskelyne. El general Rommel, poco después, descubrió que el puerto de Alejandría estaba de nuevo intacto, lo cual no le hizo sospechar del engaño, sino más bien admirar la velocidad de los trabajadores en reconstruirlo.

La magia de Maskelyne también fue usada en 200 tanques del general Montgomery en la batalla del Alamein. Cuando en el cielo aparecía un avión enemigo de reconocimiento, el tanque desplegaba un sistema de planchas y capotas que Maskelyne había instalado en el carro de combate y que, en pocos segundos, le convertía en un inofensivo camión, a modo de disfraz. Y el canal de Suez también fue defendido por cañones antiáreos construidos por Maskelyne que también eran de mentira: en realidad eran cañones de luces que deslumbraban a los pilotos enemigos. No obstante, los detalles concretos de esta operación aún siguen siendo un misterio, pues el llamado Torbellino de Luces o Manto Negro es todavía material clasificado que no será desclasificado hasta el año 2046.

Maskelyne nunca fue condecorado por sus hazañas, y al acabar la guerra emigró a Kenia en un momento en que la magia ya no parecía interesar al público. Allí abrió una autoescuela, que dirigió hasta su muerte, en 1973. Quién sabe si usaba también coches de mentira.

Aldea Potemkin, un engaño de ciudad

A esta clase de ciudades que tratan de manipular a la opinión pública, a los visitantes fortuitos o a los vecinos de enfrente se las llama generalmente «aldeas Potemkin». La razón hay que buscarla en un hecho histórico probablemente falso, por su punto exagerado, pero que de buen seguro tuvo algunos visos de realidad.

La leyenda cuenta que el mariscal duque Grigori Alexándrovich Potemkin (1739-1791) pretendía impresionar a la zarina Catalina II de Rusia cuando esta recorría los nuevos territorios conquistados. De modo que, como si de una compañía de teatro itinerante se tratara, Potemkin ordenaba montar a sus hombres todo un pueblo de mentira, extrañamente idílico, en cada punto de la ruta de la zarina, de modo que se ocultara así la situación catastrófica de la región. Cuando la zarina terminaba la visita del pueblo de cartón piedra y viajaba para visitar el siguiente, entonces Potemkin y sus hombres lo desmontaban y lo volvían a montar en el nuevo emplazamiento con algunas pequeñas variaciones para que la zarina no sospechara que había entrado en un bucle espaciotemporal o que era víctima de un intenso *déjà vu*.

En la historia ha sido bastante frecuente que los gobernantes creyeran que la abundancia de construcciones nuevas y extraordinarias conducían al éxito urbano y social. Sin embargo, edificar es una consecuencia del éxito de la ciudad, no su causa: las ciudades con éxito acostumbran a construir más y mejor porque la vitalidad económica conduce a la gente a pagar por el espacio.

Pero si una ciudad está en decadencia de nada servirá levantar obras monumentales, tal como hizo el emperador romano Vespasiano en el siglo I, que se atribuyó un aura de legitimidad mediante inmensos proyectos de construcción, como el Coliseo. A los gobernantes les encanta hacerse una foto en las inauguraciones de lujosos edificios que parecen demostrar que su municipio ha triunfado o resucitado, pero ello no tiene ningún efecto real.

El ejemplo que suelen aportar los economistas es la ciudad de Detroit, en otro tiempo una de las ciudades más grandes y prósperas de Estados Unidos gracias a su boyante industria del automóvil. Hoy día, Detroit es una ciudad en decadencia, que año tras año pierde población a pesar de que sus gobernantes han construido insensateces como el Joe Louis Arena o un costoso sistema de monorraíl, el People Mover, que constituye probablemente el proyecto de transporte público más absurdo del país: no consigue llenar ni una pequeña fracción de sus asientos y las calles que quedan abajo acostumbran a estar vacías, pudiendo dar cabida a flotas enteras de autobuses. Así que Detroit parece estar condenada a desaparecer, a convertirse en una ciudad de mentira, en una ciudad que intenta ser una ciudad simplemente construyendo más y mejor.

KOWLOON, UNA CIUDAD EXTREMADAMENTE COMPACTA

Existen ciudades habitadas por seres humanos que en cierto modo son diminutas. Al menos son diminutas proporcionalmente hablando. Me refiero a la ciudad fortaleza de Kowloon, una ciudad tan compacta que más que una ciudad se parece a un gran lingote dorado lleno de oquedades y surcos.

Kowloon sirvió de fuerte y puesto de vigía contra los piratas de la región que en el siglo XIX (dinastía Song) amenazaban el comercio de la sal. Enclavada dentro de la próspera Hong Kong, pasó a tener estatus de ciudad en 1842, cuando el Gobierno chino consideró que, a pesar de haber cedido Hong Kong a las autoridades británicas, debía contar con cierta presencia en la región (algo así como lo que representa Gibraltar en la actualidad). En aquella época, Kowloon apenas tenía una población de 700 personas. Conquistada por los japoneses en la Segunda Guerra Mundial, Kowloon fue demolida en gran parte, y prácticamente la totalidad de la muralla del fuerte fue desmantelada para construir con sus piedras el cercano aeropuerto de Kai Tak. Al terminar la guerra, la ciudad se convirtió en el refugio de las pandillas más peligrosas de la isla y también de las mafias, las tríadas.

Entonces, Kowloon empezó a operar bajo sus propias leyes callejeras, al margen del resto del mundo, como una especie de Amazonas de cemento y cristal en la que incluso el Lee Marvin de *Doce del patíbulo* o el sargento Hartman de *La chaqueta metálica* tendrían serias dificultades para poner un poco de orden. Ni siquiera la policía de Hong Kong se atrevía a entrar en la ciudad, lo cual es sumamente significativo: la ciudad más o menos iba hacia adelante sin autoridad, sin ley escrita. Un ejemplo de esta «autogestión» lo encontramos en cómo la gente limpiaba la ciudad: los habitantes de los pisos superiores barrían hacía el piso de abajo, el del piso de abajo hacía lo mismo y así sucesivamente. El resultado era que los pisos inferiores tenían una gran cantidad de polvo, además de abundancia de ratas y cucarachas. No es de extrañar, pues, que sus habitantes se refirieran a la vida en Kowloon como un «armonioso estado de anarquía», donde campaban a sus anchas los fumaderos de opio, los traficantes de cocaína, los casinos, los puestos de comida donde se servía carne de perro y las fábricas secretas donde se falsificaban toda clase de productos. Pero también donde la mayoría de la gente vivía siguiendo normas tácitas de convivencia.

Un dato muy curioso es que en Kowloon ejercían muchísimos dentistas, cuyos precios asequibles (debido a que operaban sin licencia) atraían a clientela que incluso vivía fuera de la ciudad. Aunque yo no me fiaría de un dentista que trabaja en unas condiciones higiénicas propias de un prostíbulo de carretera.

Así era Kowloon. Un micromundo insalubre y corrupto dentro de una ciudad próspera como Hong Kong. Un limbo seudolegal. Un lugar de perdición y pecado que recuerda vagamente a la *Sin City* del cómic de Frank Miller. Posiblemente el único lugar del mundo donde se podía comprar cola de dragón o cuerno de unicornio como sustituto de las medicinas de farmacia.

A mediados de los años setenta, Kowloon empezó a crecer desproporcionadamente. Pero no podía hacerlo a lo ancho si pretendía respetar el territorio original, el cual se extendía en un espacio de apenas 100 por 200 metros de extensión. Así pues, creció hacia arriba (aunque nunca más de 14 pisos, para no entorpecer el tráfico aéreo de la vecina Hong Kong, cuyos aviones solían pasar rozando las azoteas de los edificios: allí, el Reglamento de Circulación Aérea permitía que los aviones pasaran a una altura inferior de 100 metros del punto más elevado, situado en un radio de 600 metros, cuando en España, por ejemplo, ese límite se establece en unos 300 metros). De este modo, fue comiéndose poco a poco el espacio de las calles y las plazas, que fueron empequeñeciéndose cada vez más. La ciudad, superpoblada y atestada de edificios y de cosas en general, era una masa indescifrable de construcciones, estrechísimas calles, pasillos y puentes. Las calles más anchas apenas tenían un metro de anchura. Literalmente, toda la ciudad pasó a ser un único edificio. Y esto también explica que unos edificios tan precarios se mantuvieran en pie: se apoyaban unos sobre otros, nuevos edificios se construían en las azoteas de los antiguos, todo se levantaba un poco al azar. Con 50 000 habitantes, pues, Kowloon tenía una densidad de población claustrofóbica: 1,9 millones de habitantes por kilómetro cuadrado. Nueva York tiene 91 personas por hectárea; Kowloon tenía 13 000 personas por hectárea. La gente que circulaba por la calle, entonces, debía parecer de lejos una melé de rugby.

De esta manera, proporcionalmente, Kowloon era diminuta si tenemos en cuenta todo lo que albergaba. Como si una gran ciudad de repente se hubiera comprimido al ser aplastada por sus cuatro costados con gigantescas planchas de acero. Y seguramente sus habitantes la consideraban así, pequeña, apretada, asfixiante, masificada…, protectora como la concha de una tortuga. Un lugar donde pasaban tantas cosas diferentes simultáneamente que bastaba dar un paseo por sus calles repletas de estímulos para solucionar cualquier problema de déficit de atención. El único espacio físico que quedaba a salvo de esta planificación urbanística un tanto turulata fue aquel en el que estaba enclavado el templo de Tin Hau, construido en 1951, en el centro de la ciudad. Pero la altura de los edificios que lo rodeaban fue tal que el templo siempre permanecía en las sombras y hasta se protegió su estructura con una rejilla para impedir que la basura y los fragmentos de toda clase de cosas cayeran sobre él.

Por si no fuera suficiente semejante caos arquitectónico, marañas

inextricables de cables y tuberías cruzaban como telarañas todas las calles y ocultaban todavía más los pocos resquicios que se mantenían libres y que permitían contemplar un fragmento de cielo. Esto era así a causa de una norma que se estableció sobre la instalación eléctrica: debía estar al descubierto a fin de poder abordarla en caso de incendio. No en vano, Kowloon era conocida como «la ciudad de la oscuridad»: la poca luz de la que disfrutaban sus calles procedía exclusivamente de enfermizos fluorescentes. Por tanto, no era buena idea poner una planta de exterior en cualquiera de las calles de Kowloon, porque en pocos días moriría. Es ciertamente irónica la existencia de este caos urbanístico junto a una ciudad como Hong Kong, ciudad armónica por excelencia, que incluso fue construida siguiendo las leyes del *feng shui*, que valora los recorridos del chi, las direcciones cardinales o la geomancia; más todavía: los edificios más emblemáticos de Hong Kong se asientan en lo que llaman Vena del Dragón, que procura no impedir el paso de los dragones hacia el agua.

Para decepción de los turistas ávidos de aventuras, China y el Reino Unido firmaron un acuerdo en 1987 que ponía fin a la grotesca existencia de Kowloon. Tras un proceso de varios años e interminables negociaciones con muchos de los habitantes que se negaban a abandonar sus casas, la ciudad fue evacuada y demolida entre 1991 y 1992. La ciudad miniaturizada desapareció del mapa y su lugar fue ocupado por un inmenso parque de estilo tradicional chino, el Kowloon Walled City Park, provisto de jardines, fuentes y lagos inspirados en el arte de la dinastía Qing. Su única construcción, ahora, es una pagoda.

Antes de que la ciudad fuera demolida, sin embargo, se aprovechó el escenario para rodar algunas películas, como *Bloodsport*, protagonizada por Jean-Claude Van Damme o *Crime Story*, de Jackie Chan, en la que incluso aparecían escenas de explosiones reales. Dos periodistas, Ian Lambot y Greg Girard, tomaron en esos días multitud de instantáneas recopiladas en su libro *City of Darkness: Kowloon Walled City*. Un grupo de japoneses estuvo más de una semana recorriendo todos los rincones de la ciudad para confeccionar un mapa detallado del lugar. En la novela *El mito de Bourne*, de Robert Ludlum, el agente secreto Jason Bourne también protagoniza una espectacular persecución por las angostas calles de Kowloon (aunque por razones obvias, la adaptación cinematográfica rodada muchos años después ya no fue posible ambientarla en Kowloon). El paisaje de Kowloon también inspiró videojuegos como *Shenmue II*.

PROYECTOS TOFU, EDIFICIOS MUY BLANDOS

El crecimiento desaforado de China también está dando origen a situaciones tragicómicas más propias de los dibujos animados que de la realidad. ¿Alguna vez habéis visto cómo un gran edificio de viviendas, imprevistamente, se volcaba hacia atrás como un árbol caído? Eso es lo que ocurre con cierta regularidad en ciudades como Shanghái. Bloques de viviendas de 13 plantas que de repente se vencen hacia atrás y quedan tumbados boca arriba, como si fueran seres vivos, esos edificios con cara y ojos que aparecían en el mundo de los *dibus* de *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* Y lo más extravagante: algunos de estos bloques quedan casi intactos, incluso con los marcos en perfectas condiciones. Las columnas subterráneas que debían ser los cimientos quedan al descubierto, como efectivamente las raíces de un árbol descuajado por un huracán.

De lejos, uno incluso podría pensar que el edifcio se acoge a alguna corriente artística vanguardista y que sus habitantes tienen unas estupendas vistas al cielo. Pero la razón de que los edificios se derrumben de esta forma tan original es producto de un crecimiento urbanístico mal planificado unido a una insuficiente inversión que se traduce en materiales de mala calidad.

Afortunadamente, muchos de estos edificios se desploman poco antes de ser entregados a sus inquilinos, cuando se están ultimando los detalles finales, como le sucedió al complejo Lotus Riverside, de la constructora Shanghái Meidu Real Estate, que ya había vendido 489 de los 629 pisos disponibles. Levantado en el distrito de Minhang, en las afueras de la ciudad, más de 400 compradores exigieron la devolución del dinero y una indemnización que cubriera el alza de los precios inmobiliarios.

Y es que China está consumiendo en la actualidad la mitad del cemento del mundo, para que luego digan que España es el país del ladrillo. Los edificios se levantan día y noche. A los que se construyen con menos presupuesto del escriturado (cuya diferencia se reparten el constructor y los Gobiernos locales), se les conoce como «proyectos tofu», por su firmeza de flan. En definitiva, un despiporre urbanístico bastante endeble.

LAS INÚTILES CARRETERAS DE MADERA

En 1844 se creyó haber inventado la solución para construir carreteras seguras, baratas y rápidas. Las carreteras hechas de madera. Sí, totalmente hechas de tablones de madera. Para viajar de Canadá a Estados Unidos se prescindió de la antigua técnica de cubrir la superficie de los caminos con grava o tierra, que requería un mantenimiento muy caro. Además, la grava solía atrapar las ruedas de muchos carros cuando llovía, pues convertía los

caminos en trampas legamosas. Existía una grava compactada llamada macadam que evitaba estos contratiempos, pero su coste era muy elevado: 3500 dólares por milla.

De modo que, a falta de que se inventara todavía el asfalto, la modernización de la red de carreteras tuvo una época efímera pero pintoresca en la que se apostó por la madera. Su máximo responsable fue George Geddes, un ingeniero civil que de viaje a Toronto quedó impresionado por las *plank roads* («carreteras de tablones»). Al regresar a la ciudad de Salina, inició la construcción de una carretera de madera de casi 20 kilómetros que conectaba una mina de sal con Siracusa. La construcción era tan sencilla que asombró a todo el mundo: bastaba con situar firmemente en el suelo dos líneas paralelas de troncos separadas un metro y medio a modo de cimientos. A continuación se colocaban perpendiculares a estos troncos tablones de 2,5 metros de largo y unos 10 centímetros de grosor. El propio peso era suficiente para mantener la construcción estable, sin necesidad de recurrir a clavos u otras sujeciones. Finalmente se nivelaba la carretera con tierra y se cavaba una zanja a cada lado de la carretera para asegurar el drenaje del terreno en caso de que lloviera.

Poco tiempo después, más de 1000 compañías ya se habían encargado de construir 16 000 kilómetros de carreteras de madera en Estados Unidos, un tercio de las cuales estaban situadas solo en Nueva York. La superficie de la madera, mucho más lisa que cualquier otra carretera del mundo e inmune a la lluvia y la nieve, permitía que los vehículos se movieran a velocidades mayores. Por ejemplo, algunos trayectos de mercancías que anteriormente se hacían en cuatro o cinco días en una carretera de tierra ahora se podían hacer en medio día. Incluso se preferían las carreteras de madera al ferrocarril. Las carreteras de madera, pues, auguraban una modernización de las comunicaciones y un aumento apoteósico de las mismas que equivalía a la invención de Internet. De hecho, el invento de las carreteras de madera fue comparado por gentes de la época como un hallazgo del calibre del de Samuel Morse.

Sin embargo, a finales de 1853 todo se detuvo de repente. No es que un pirómano hubiera prendido fuego a la red de carreteras, formando una gigantesca hoguera con la forma geométrica de una tela de araña. Tampoco un ejército de pájaros carpinteros o de termitas hambrientas hizo de las suyas. Lo que sucedió fue que las carreteras de madera tenían una vida útil muy inferior a lo que se había conjeturado. En cuatro o cinco años, cualquier carretera de madera quedaba inutilizada por la intemperie, aflojándose, combándose y pudriéndose. Reemplazar los tramos deteriorados aumentaba de tal modo el coste que las carreteras de madera pasaron de ser la nueva forma de ir de un sitio a otro a un caro lujo solo accesible para unos pocos. En 1860 ya había desaparecido el 40 por ciento de estas vías de madera. Durante cierto tiempo

el mundo se aceleró, dio un salto en el tiempo, al menos en el ámbito de las comunicaciones, para después regresar de nuevo a su época de tierra y grava.

¿Os lo imagináis? Por poco, la célebre Ruta 66 acaba siendo de madera. *On the road… wood.* Afortunadamente, la gente no tardó en darse cuenta de que los coches viajan a mayor rapidez sobre autopistas uniformemente asfaltadas. El sistema de carreteras pavimentadas en Estados Unidos empezó a organizarse y financiarse por el Gobierno federal durante la década de 1920.

ATLAS DE NOMBRES VERDADEROS

Y es que, si uno se para a pensarlo, el mayor generador de lugares que estuvieron y ya no están es un mapa. Porque un mapa es capaz de concebir un lugar por el simple hecho de estar reflejado en él. Luego, obviamente, ese lugar no existirá cuando lo visitemos, pero dando por sentado que jamás visitaremos el 90 por ciento de los lugares que refieren los mapas, para nosotros, que confiamos en los mapas, esos lugares de mentira existirán con tanta autoridad como los de verdad.

Entonces el mapa se revela como una especie de pergamino lleno de arcanos conjuros: basta leerlos para que se materialicen países, ciudades, cordilleras o ríos. Porque la magia puede consistir tanto en hacer aparecer algo de la nada como en hacer creer a los demás que has hecho aparecer algo de la nada. En ese sentido, resultan muy evocadores los mapas antiguos, con sus pequeños errores de cálculo, plagados de nombres antiguos que ya han quedado en desuso.

La editorial Kalimedia editó hace algún tiempo un divertimento de este estilo titulado *Atlas de los nombres verdaderos*. Como su propio nombre indica, es una colección de mapas de todo el mundo cuyos países, ciudades y accidentes geográficos se llaman por su raíz etimológica o por su nombre original, con el que los bautizaron sus descubridores o sus antiguos habitantes. El resultado es ciertamente sorprendente, y podría pasar sin dificultad por uno de esos mapas imaginarios que figuran en las primeras páginas de algunas novelas de fantasía. Por ejemplo, el misionero británico David Livingstone dejó escrito lo siguiente después de descubrir las cataratas Victoria en 1860: «Los nativos llaman a ese lugar “los mil truenos de humo” porque el ruido y la espuma se perciben desde varios kilómetros». Así que empecemos a llamar a las cataratas Victoria de esa manera y entonces adquirirán una aureola casi mitológica.

En España sucede lo mismo: según el *Atlas de los nombres verdaderos*, la península ibérica se llama península del Río, y España es Tierra de

Conejos. Los Pirineos son la Montaña del Fuego Secreto. Cataluña es el País de la Gente a la Orilla de la Corriente y los Grandes Señores. Y Barcelona es Rayos. ¿No suena a mapa de *El señor de los anillos*? Viajar por el país con uno de estos mapas en vez de con una guía Michelín o un GPS debería de ser mucho más entretenido, y épico, sobre todo si lo hacéis con una buena colección de música celta en el iPod. ¿Nos vamos a esquiar a la Montaña del Fuego Secreto (los Pirineos)?

Madrid se llama Pastos. Galicia es el País de la Vía Acuática. Y no os perdáis Santiago de Compostela: Santo Sostenedor del Talón del Campo de Estrellas. Portugal es Puerto Cálido.

Si salimos de España, entonces los nombres se vuelven todavía más esperpénticos. El desierto del Sáhara, por ejemplo, es el Mar de Arena. Maldivas es Mil Islas. Escocia es el País de la Tiniebla. Chile es el País del Final del Mundo. El Kilimanjaro es el Monte del Dios del Frío. México es el Ombligo de la Luna. Tailandia es el País de los Libres. Estados Unidos es Estados Unidos del Poderoso en el Hogar. Cuba es Donde se Encuentra Oro. El océano glacial Ártico es el Mar del Mundo del Oso (por eso la Antártida es Opuesto a la Tierra del Oso). El río Amazonas es el Destructor de Barcos. La península de Yucatán se llama ¡No Os Entiendo! Porque fue lo primero que pronunciaron los indígenas a los españoles al llegar hasta allí.

En Centroamérica aparece un sitio sumamente ilustrativo si lo que pretendemos es confraternizar con el prójimo: Aquí Hay Humanos. Algo parecido a lo que sucede por el sur de Francia, donde también hallaremos el País de los Humanos, así como el País de los Guerreros del Olmo o el País de los Buenos Guerreros.

También en el breve ensayo *How the American Indian Named White Man* («Cómo llamaban los indios a los hombres blancos»), del antropólogo Alexander F. Chamberlain, se recogen muchas otras expresiones que diversas tribus adjudicaron a los forasteros que les visitaron. Los kiowas, por ejemplo, llaman *Ganoko* («los que gruñen») al hombre blanco. Y los upsarokas los llamaban *Mashteeseeree* («ojos amarillos»). Los esquimales bautizaron a sus visitantes como *Shakenataaagmeun* («la gente que viene de debajo del sol»). Los hombres blancos barbudos que se toparon con las tribus de Amércia suscitaron a los nativos a que usaran nombres que se refirieran a su pelo en la cara, como los indios tarahumaras, asentados en el actual México, que los llamaron *Chabochi* («persona con telarañas en el rostro»). El apelativo más divertido sin duda era el usado por los indios ayoreos, que llamaron al hombre blanco *Cohñone* («la gente que hace cosas sin sentido»).

Para contemplar un mapa desde otro punto de vista, además de bautizar sus enclaves con los nombres originales, podemos definir las regiones según los estereotipos que representan. Es lo que ha hecho un diseñador gráfico de Londres, Yanko Tsvetkov, creando así una serie de mapas que representan

Europa de acuerdo a los estereotipos nacionales de diferentes pueblos. El primero lo creó en 2009, en mitad de la disputa energética entre Rusia y Ucrania. Rusia fue bautizada entonces como Imperio Paranoico del Combustible, Ucrania como Ladrones de Gas y la Unión Europea como Unión de Agricultores Subsidiados. Suiza es simplemente llamada Banco. Y Turquía es La Tierra Sin YouTube.

Más tarde, Tsvetkov dibujó el mapa de Europa según los estereotipos de Francia, donde España es el país de los Bailadores de Flamenco y Alemanía, Los Mejores Amigos. Turquía se llama Definitivamente no Es Europa. En la Europa según los estereotipos alemanes, Suecia es Ikea, España es Hoteles Baratos Aquí e Italia es Pizza y Museos. En la Europa según el estereotipo italiano, España es Dialectos Italianos, Portugal es Brasil, Alemania es Adictos al Reloj, Francia es El Imperio Bruni, Inglaterra es Rugby y Suecia es Tierra de Volvo.

AGRADECIMIENTOS

Este libro no hubiera visto la luz si antes no hubiesen sido escritos otros tantos libros. Gracias a ellos, por división, como las células de un gran organismo, ha nacido este. El verdadero autor, pues, sois todos vosotros, los autores a los que admiro y que no caben en esta página de agradecimientos.

Con todo, quiero hacer mención particular, por su apoyo, respaldo y mecenazgo, a la Universidad Omya, en la localidad del Arboç. Esta institución es como cualquier lugar de este libro: parece de mentira, pero, si sabes enfocar la mirada, es de verdad. Como también lo es su personal docente, del que debo excluir de estos agradecimientos al histérico y cascarrabias Echegarri.

Igualmente importante ha sido para desarrollar mis ideas y dar cabida a las mismas la plataforma digital Weblogs S. L., con los capitanes Julio Alonso y Antonio Ortiz al frente, que permitió que usara su tecnología y su *feedback* para probar con lectores de todo el planeta muchos de los contenidos que aquí aparecen.

También quiero expresar mi infinito agradecimiento a la Biblioteca Pública El Galliner, por su extensa aunque algo descabalada hemeroteca y por su amplia selección de cafés endorfínicos, en la que tantas tardes me he instalado en la mesa que queda al fondo a la izquierda. Sí, yo era el tipo raro que siempre le estaba dando a la tecla, impermeable a las miradas suspicaces, unas; curiosas, otras.

Y, por último, gracias a la sosias de Arale Norimaki, por su apoyo, su humor y su afecto, que han sido siempre incondicionales. Ella me ha permitido ser un Senbei Norimaki que ya no persigue a una seria y estirada señorita Yamabuki, lo cual es un descanso: no estoy obligado a impostar la voz ni a actuar con teatralidad. Aunque de vez en cuando sea divertido.

A todos ellos, gracias.

BIBLIOGRAFÍA ESENCIAL

LUGARES DE MENTIRA

Alford, Henry, «The Talk of the Town», en *New Yorker*, 29 de agosto de 2005.

Baeta, Fernando, *Donde el pasado no acaba nunca*, www.elmundo.es, octubre de 2003.

Barril, Joan, «Lugares fantásticos», en *El Periódico de Catalunya*, 24 de julio de 2009.

Cabré, Tate, «Discípulos del siglo XXI», en *La Vanguardia*, 15 de marzo de 2002.

Dempsey, Mary A., «Fordlandia», en *Michigan History*, julio-agosto de 1994.

Díez, Pablo M., *La última frontera de la Guerra Fría*, www.abc.es, 2007.

Estudio Fénix, *Mundos de fantasía*, *de Ulises a El señor de los anillos*, Martínez Roca, Barcelona, 2004.

Fernández, Paula, «Una lucha contra el olvido», en *Seda. Revista de Estudios Asiáticos*, junio y julio de 2007.

Fernández, Vicente, «Los famosos son unos bichos», en *Quo*, julio de 2009.

Fernández, Vicente, «Disparates», en *Quo*, septiembre de 2009.

Flannery, Tim, *Aquí en la Tierra*, Taurus, Madrid, 2011.

Foncillas, Adrián, «Una ciudad china reúne a artistas que elaboran el 70 por ciento de las copias de obras de la pintura universal que circulan», en *El Periódico de Catalunya*, 14 de octubre de 2009.

Gallud Jardiel, Enrique, *Libro de libros*, Denes, Valencia, 2005.

García, Isabel, *Adolf Hitler está vivo*, www.elmundo.es/suplementos/cronica/2006/578/1164495601.html.

Giménez, María Díaz, «Javier Marías El Rey», en *El Dominical*, noviembre de 2007.

Gutiérrez, Bernardo, *Las ciudades perdidas del caucho*, www.público.es.

Hojean, Eduardo, «La aristocracia literaria del Reino de Redonda», en

Suplemento Cultura y Nación de Clarín, Buenos Aires, 5 de agosto de 2001.
Iriondo, Fernando, «El Renacimiento en las calles», en *XLSemanal*, mayo de 2009.
Jacobs, A. J., *The Know-It-All. A Man's Humble Quest to Become The Smartest Person in the World,* Simon & Schuster, Nueva York, 2004.
López, Óscar, «Érase una vez un reino», en *El Periódico de Catalunya*, 6 de julio de 2001.
Lumsden, Roddy, *Vitamin Q*, Chambers, Edinburgo, 2004.
Merino, Juan Carlos, «Javier Marías debuta como editor con una antología de cuentos fantásticos de Shiel», en *La Vanguardia*, 8 de julio de 2000.
Núñez Villaverde, Jesús A., «Baladia como paradigma equivocado para Israel», en *El País*, 2 de febrero de 2009.
Omar Fierro, Juan, «Países on-line. ¿Digitalización de Utopía o Nueva Geografía de la Estafa?», *La Revista Peninsular*, 18 de mayo de 2001.
Pinker, Steven, *El mundo de las palabras*, Paidós, Barcelona, 2007.
Sokal, Alan, y Bricmont, Jean, *Imposturas intelectuales*, Paidós, Barcelona, 1999.
Sterling, Bruce, *Sometimes, Offshoring Just Plain Doesn't Work*, www.blog.wired.com.

LUGARES DE CIENCIA FICCIÓN

Angier, Natalie, *El canon*, Paidós, Barcelona, 2008.
Benito, Marian, «Los nuevos pensionistas», en *Quo*, marzo de 2009.
Bryson, Bill, *Una breve historia de casi todo*, RBA, Barcelona, 2004.
Cerrillo, Antonio, «Exploradores de los cambios climáticos», en *La Vanguardia*, 9 de septiembre de 2007.
Dennett, Daniel, *La peligrosa idea de Darwin*, Galaxia Gutenberg, Barcelona, 1999.
Ellis, John, «Más allá del modelo estándar con el LHC», en *Nature*, 19 de julio de 2007.
Harris, Marvin, *Vacas, cerdos, guerras y brujas*, Alianza Editorial, Madrid, 1998.
Izquierdo, Luis, «Policías de seis países y la Guardia Civil se alían para cercar a estafadores de Sealand», en *La Vanguardia*, 22 de mayo de 2000.
Izquierdo, Luis, «Los falsos diplomáticos de Sealand planeaban comprar armas a Rusia por valor de 9000 millones», en *La Vanguardia*, 27 de mayo de 2000.
Izquierdo, Luis, «El principado fantasma», en *La Vanguardia*, 16 de abril de 2000.

Izquierdo, Luis, «Desmantelada la estructura en Madrid del falso principado de Sealand», en *La Vanguardia*, 12 de abril de 2000.

Jáuregui, Pablo, «En las entrañas de la Bóveda de las Semillas», www.elmundo.es/especiales/2008/04/ciencia/arca_noe/el_viaje.html.

Lederman, Leo, y Teresi, Dick, *La partícula divina*, Crítica, Barcelona, 2007.

Madridejos, Antonio, «Noruega presenta el arca de Noé de las semillas», en *El Periódico de Catalunya*, 10 de febrero de 2007.

Marrero, Carmelo Ruiz, «Problemas en la bóveda», www.bioseguridad.blogspot.com/2008/02/bveda-de-svalbard.html.

Melenchón, Isabel, «Principados de pacotilla», en *La Vanguardia*, 13 de abril de 2000.

Moia, Alejandro, «Sealand, ¿mito o realidad?», www.axxon.com.ar/zap/274/c-Zapping0274.htm, 2005.

Peñafiel, Javier, «Utopías», en suplemento *Cultura/s* de *La Vanguardia*, 4 de abril de 2007.

Polanco Masa, Alejandro, «Traducción Rap», www.alpoma.net/tecob/?p=987, 2008.

Pratchett, Terry, *Lores y damas*, Plaza & Janés, Barcelona, 2002.

Ramos, Rafael, «Sealand en venta: paraíso fiscal, diminuto y europeo», en *La Vanguardia*, 10 de enero de 2007.

Ridley, Matt, *Genoma*, Taurus, Madrid, 2000.

Sánchez, Ana, «Mercado extraterrestre», en *El Dominical*, 19 de julio de 2009.

Stoltz, Aasa Christine, «El mayor terremoto de Noruega afecta al archipiélago de Svalbard», en *Reuters*, 21 de febrero de 2008.

Valdeón, Julio, «El hombre que vende la Luna», www.elmundo.es, 27 de agosto de 2006.

Wagenhofer, Erwin, *Nosotros alimentamos al mundo*, documental, Austria, 2005.

Weinberg, Steven, *El sueño de una teoría final*, Crítica, Barcelona, 2003.

www.monolake.org/.

www.rosarioeduca.com.ar/nuevostiempos/Luna_Dueno/Luna_Dueno.htm, 2007.

www.sea-monkeys.com/.

LUGARES DE DINERO

Basso, Carlos, «De Sarajevo a Nueva York, breve historia del terrorismo», Cesoc, Santiago de Chile, 2001.

Beigbeder, Frédéric, *13,99 euros*, Anagrama, Barcelona, 2002.

Botton, Alain de, *Ansiedad por el estatus*, Taurus, Madrid, 2004.

Burkeman, Oliver, «Países en el océano», www.lanacion.cl/prontus_noticias_v2/site/artic/20080731/pags/20080731210642.html.

Bryson, Bill, *En las antípodas*, RBA Libros, Barcelona, 2000.

Efe, «La mansión del magnate de la prensa Hearst, a la venta por 121 millones», www.20minutos.es/noticia/257964/0/mansion/magnate/hearst/, 10 de julio de 2007.

Eisman, Alberto, «Torshiba, Casho, Panasoanic…», en *El Periódico de Catalunya*, 7 de septiembre de 2009.

Glaeser, Edward, *El triunfo de las ciudades*, Taurus, Madrid, 2011.

Heath, Joseph, *Rebelarse vende*, Taurus, Madrid, 2005.

Hoffman, David, *Pop culture by the numbers*, Black Dog & Leventhal, Nueva York, 2009.

Ibáñez, Miguel, *pOp cOntrOl*, Glénat, Barcelona, 2000.

Klein, Naomi, *No Logo*, Paidós, Barcelona, 2002.

López Romero, Emilio, «El vecino ilustre», en *El Periódico de Catalunya*, 23 de septiembre de 2009.

Mithen, Steven, *Los neandertales cantaban rap*, Crítica, Barcelona, 2007.

Molino, Sergio del, «El síndrome de Xanadú», http://zaragozame.com/2007/07/08/el-sindrome-de-xanadu-por-sergio-del-molino/

Moret, Xavier, *América, América*, Península, Barcelona, 1998.

Ocaña, Javier, «La redención escolar de Kenny Ortega», *Cinemanía*, enero de 2009.

Rozas Pashley, Miguel, «Una ciudad flotante para 70 000 personas», www.elmundo.es/magazine/2003/177/1045245116.html, 16 de febrero de 2003.

Sánchez, Ana, «Cruceros por el cielo», en *El Dominical*, 2008.

Sánchez Nagore, Elena, «Islas privadas», en *El Dominical*, 2008.

Wallace, David Foster, *Algo supuestamente divertido que nunca volveré a hacer*, Mondadori, Barcelona, 2001.

Withworth, Melissa, «Una Hearst muy afortunada», www.elmundo.es/suplementos/magazine/2008/452/1211382366.html, 25 de mayo de 2008.

www.caribbeanislandbrokers.com.

www.freedomship.com.

www.hearstcastle.com.

www.oceanic-creations.com.

www.springmtn.com.

www.theresabernabe.com.

www.theworld.ae.

www.vladi-private-islands.de.

Zoppini, Jean-Philippe, Callebaut, Vincent y Zema, Giancarlo, «Ciudades marinas, una respuesta al calentamiento», http://noticias.arq.com.mx/

Detalles/10007.html.

LUGARES DIMINUTOS

Alsina, Claudi, *Geometría para turistas*, Ariel, Barcelona, 2009.
Amela, Víctor-M., «La mejor agua del grifo del mundo es la de Chicago» (entrevista a Steven Rowe), en *La Vanguardia*, 22 abril de 2009.
Arce, Begoña, «Psicosis de las autoridades británicas», www.elperiodico.com/es/noticias/mundo/20080212/desalojada-una-plataforma-mar-del-norte-porque-una-empleada-sono-que-habia-una-bomba/32013.shtml.
Arenós, Pau, «Taladro en la cabeza», en *El Periódico de Catalunya*, 7 de octubre de 2007.
Ayén, Xavi, «Sónar acoge la I Exposición Universal de Micronaciones», en *La Vanguardia*, 16 de junio de 2004.
Bercedo, Iván y Mestre, Jorge, «Utopías», en suplemento *Cultura/s* de *La Vanguardia*, 4 de abril de 2007.
Bolaños, Alejandro, «Se disparó el consumo de agua embotellada», en *El País*, 26 de agosto de 2008.
Botton, Alain de, *El arte de viajar*, Taurus, Madrid, 2002.
Dawkins, Richard, *El cuento del antepasado*, Antoni Bosch, Barcelona, 2008.
Emol, «Descubren ciudad miniatura, de los "duendes", en el sur de Bolivia», www.eluniverso.com, 28 de junio de 2003.
Foncillas, Adrián, «Pisos tofu en Shanghái», en *El Periódico de Catalunya*, 30 de junio de 2009.
Livio, Mario, *La proporción áurea*, Ariel, Barcelona, 2006.
Lloyd, John, *El nuevo pequeño gran libro de la ignorancia*, Paidós, Madrid, 2012.
Park, Robert L., *Ciencia o vudú*, Grijalbo, Barcelona, 2001.
Platón, *Las leyes*, Alianza Editorial, Madrid, 2002.
Prada, Juan Manuel de, «Paraíso acústico», en *XLSemanal,* 964, 16-22 de abril de 2006.
Ramos, Rafael, «El último reducto feudal europeo se democratiza», en *La Vanguardia*, 28 de julio de 2008.
Ros, Elianne, «El tropiezo de los Barclay», en *El Periódico de Catalunya*, 28 de enero de 2009.
Santis, Luis M., «Paraísos "last minute"», en *XLSemanal*, 20 de julio de 2008.
Wallace, Danny, *Yes Man*, Ebury Press, Nueva York, 2005.
www.bellrock.org.uk/.
www.bio2.edu.
www.cabovolo.com.
www.fronterasblog.wordpress.com.

www.latribunadehermenepolis.blogspot.com/2008/04/reportaje-timeria-5-aos-despus.html.
www.messaggidalmare.com.
www.micronations.net.
www.refugioantiaereo.com/2007/09/el-puente-mas-pequeno-entre-dos-paises.
www.sabotage.at.
www.seaglassassociation.org/.
www.spiralislanders.com.
www.timeria.wordpress.com.

LUGARES VIRTUALES

Agencias, «Los habitantes de Vanuatu dejan de sonreír», www.elpais.com, 5 de marzo de 2007.

Agencias, «Terremoto en el mejor país para vivir», www.elpais.com, 8 de agosto de 2006.

Agencias, «El 83 por ciento de los barceloneses, satisfechos con su ciudad», en *El Periódico de Catalunya*, 15 de diciembre de 2008.

Ariza, Luis Miguel, «¿Usted es feliz o muy feliz?», en *El País*, 4 de abril de 2007.

Barranco Molina, Fernando, «Subir a los vértices geodésicos, es subir a lugares con encanto», *Mapping*, 88, 2003.

Belmonte, Javier, «La ciudad esquizofrénica», en *El Periódico de Catalunya*, 22 de diciembre de 2008.

Burgoyne, Patrick, «The Bible According To Google Earth», www.creativereview.co.uk/cr-blog/2007/december/the-bible-according-to-google-earth.

Dennett, Daniel, *Romper el hechizo*, Katz Editores, Madrid, 2007.

Dibbel, Julian, «The Unreal-Estate Boom», en *Wired*, enero de 2003.

Efe, «El país más feliz es una pequeña isla del Pacífico», en *La Nación Exterior*, 13 de julio de 2006.

Efe, «Miles de evacuados en el pequeño Estado oceánico de Vanuatu tras la erupción de un volcán», www.elpais.com, 7 de diciembre de 2005.

Estruch Serra, Miquel, *Topografía para minería subterránea*, Universidad Politécnica de Cataluña, Barcelona, 2002.

Farnsworth, Profesor, «Munchkins en Hollywood», www.elmaravillosomagodeoz.blogspot.com/2008/03/munchkins-en-hollywood.html.

Ferguson, Will, *Happiness*, Planeta, Barcelona, 2007.

Ferris, Timothy, *La semana laboral de 4 horas*, RBA Libros, Barcelona, 2008.

Fisher, Richard, «La appdicción al teléfono», en *Quo*, octubre de 2009.
Francescutti, Pablo, «Arqueólogos "High tech"», www.cultura.elpais.com/cultura/2012/03/16/actualidad/1331900953_682614.html.
Gallardo, Ángels, y Ruiz Sierra, Juan, «La "cibercondria" empeora la salud de miles de usuarios de internet», en *El Periódico de Catalunya*, 15 de diciembre de 2008.
García-Valiño, Ignacio, *Este libro no te salvará la vida*, Marbore Editores, Zaragoza, 2008.
Giralt, Esteve, «Turistas vía satélite», en *La Vanguardia*, 20 de septiembre de 2010.
Johnson, Steven, *Everything Bad is Good for You*, Riverhead Books, Nueva York, 2006.
Matthews, Robert, *¿Por qué la araña no se queda pegada a la tela?,* Ariel, Barcelona, 2010.
Otero Soliño, Miguel Ángel, «Crónicas desde la Antártida. Diario de un pingüino», en *La Vanguardia*, 17 de abril de 2008.
Pace, Tyler, «Digital life identity crisis: tales of security and sustainability», www.designphilosophypolitics.informatics.indiana.edu/?p=46, 2009.
Parra, Sergio, «A vueltas con la felicidad», www.sergioparra.com, 2008.
Planelles, Carmen, «Más de 10 000 personas ya son usuarias de los bancos de tiempo», www.elmundo.es, 15 de septiembre de 2007.
Punset, Eduardo, *El viaje a la felicidad*, Destino, Barcelona, 2005.
Salvans, Roger, «La vuelta al mundo en 22 películas», en *Fotogramas,* agosto de 2008.
Sarriegui, Joseph M., «Bancos de tiempo para conciliar», www.elpais.com, 13 de enero de 2008.
www.bancodeltiempo.org.
www.bdtmadrid.org.
www.geocaching-hispano.com/.
www.microsiervos.com.
www.red-bdt.org.

LUGARES SUBTERRÁNEOS

Admin, «Coober Pedy, la ciudad de piedra en el corazón de Australia», www.viajeoceania.com/coober-pedy-la-ciudad-de-piedra-en-el-corazon-de-australia/, 2007.
Foncillas, Adrián, «Sábanas de seda en el refugio antinuclear», en *El Periódico de Catalunya*, 31 de enero de 2008.
Gavin, Dolores, «Nueva York», *Cities of the Underworld* (documental), 2007.
Gavin, Dolores, «Capadocia», *Cities of the underworld* (documental), 2008.

Sierra, Javier, «Laberintos subterráneos en Turquía», en *El Mundo*, 18 de agosto de 2006.

LUGARES MALDITOS

Angier, Natalie, *El canon*, Paidós, Barcelona, 2008.
Antich, Xavier, «Shalámov, relatos de la vida en el infierno», en suplemento *Cultura/s* de *La Vanguardia*, 20 de marzo de 2009.
Benítez Reyes, Felipe, *Mercado de espejismos*, Destino, Barcelona, 2007.
Bercedo, Iván, y Mestre, Jorge, «Un Cielo con vistas al Infierno», en suplemento *Cultura/s* de *La Vanguardia*, 21 de mayo de 2008.
Bernal, Mauricio, «Colombia pone de moda el "narcoturismo"», en *El Periódico de Catalunya*, 2 de febrero de 2009.
Blom, Philipp, *Encyclopédie, el triunfo de la razón en tiempos irracionales*, Anagrama, Barcelona, 2007.
Bonet, Pilar, «Cuando el presidente es Dios», en *El País*, 23 de octubre de 2005.
Bryson, Bill, *En las antípodas*, RBA Libros, Barcelona, 2000.
Canela Barrull, Joan, «Las reinas de las tiendas», en *El Periódico de Catalunya*, 7 de septiembre de 2009.
Caparrós, Martín, *La guerra moderna*, Norma, Buenos Aires, 1999.
Carrión, Carlos, «Los guardianes del inframundo», en *XLSemanal*, 3 al 9 de febrero de 2008.
Casona, Alejandro, *Prohibido suicidarse en primavera*, Edaf, Madrid, 1985.
Choffnes, Eileen, «Gérmenes en libertad», www.madrimasd.org/cienciaysociedad/ateneo/dossier/armas_quimicasybiologicas/Atomic_scientist/germenes.htm, 2001.
Collodi, Carlo, *Las aventuras de Pinocho*, Alianza Editorial, Madrid, 2001.
Connolly, John, *El ángel negro*, Tusquets, Barcelona, 2007.
Costa, Jordi, *¡Vida mostrenca!*, Ediciones de la Tempestad, Barcelona, 2002.
Domínguez Martín, Rafael, *Actividades comerciales y transformaciones agrarias en Cantabria*, *1750-1850*, Universidad de Cantabria, Dep. de Economía, Tantín, Santander, 1988.
Efe, «Precaución: tramo de concentración de accidentes», www.publico.es/espana/190522/precaucion/tramo/concentracion/accidentes, 2009.
Efe, «Un virus letal enterrado en un ataúd de plomo desde 1919», www.elpais.com/articulo/sociedad/virus/letal/enterrado/ataud/plomo/1919/elpepusoc/20070228elpepusoc_8/Tes, 28 de febrero de 2007.
Fernández, Rodrigo, «El Gran Hermano de Turkmenistán», en *El País*, 19 de julio de 2002.

Fernández, Vicente, «Creo que tengo poderes», en *Quo*, mayo de 2009.
Galindo, Bruno, «Engañar a los fantasmas», en suplemento *Cultura/s* de *La Vanguardia,* 15 de abril de 2009.
Gonzalo de Andrés, Carmen, «El año sin verano», en *La Meteorología en el mundo iberoamericano,* 6, INM, 1991.
Gonzalo de Andrés, Carmen, «Volcanes y clima. 1816, un año sin verano en el hemisferio norte», www.meteored.com, 2002.
Gribbin, John, *El clima futuro*, Salvat, Barcelona, 1986.
Ibáñez, Mike, «Imagogos y tiranos», en suplemento *Cultura/s* de *La Vanguardia*, 18 marzo de 2009.
Koenig, David, *Mouse Tales: A Behind-the-Ears Look at Disneyland*, Bonaventure Press, Nueva York, 1994.
Koenig, David, *More Mouse Tales: A Closer Peek Backstage at Disneyland*, Bonaventure Press, Nueva York, 1999.
Lazcano Sahún, Carlos, «Maravillas de Naica», www.mexicodesconocido.com.mx/notas/7191-Maravillas-de-Naica, 2001.
Lloyd, John, *El pequeño gran libro de la ignorancia*, Paidós, Barcelona, 2008.
Mariño, Jaime, «La aventura, a la vuelta de la esquina», en *XLSemanal,* 1120, abril de 2009.
Meshik, Alex P., «Los antiguos reactores nucleares de Oklo», en *Investigación y Ciencia*, enero de 2006.
Mingorance, Rafael, «Huesos 3.0», en *Quo*, mayo de 2009.
Ponte di Pino, Oliviero, *El que no lea este libro es un imbécil*, Taurus, Madrid, 2000.
Pratchett, Terry, *Rechicero*, Debolsillo, Barcelona, 2003.
Pratchett, Terry, *Men at Arms*, Corgi Books, Londres, 1994.
Reuters, «Un grupo de científicos halla la "Pompeya del Este" en la isla indonesia de Sumbawa», www.elmundo.es/elmundo/2006/02/28/ciencia/1141129345.html.
Sánchez, Carlos Manuel, «Gazprom, el armamento secreto de Rusia», en *XLSemanal,* 1090, septiembre de 2008.
Sánchez Piñol, Albert, *Payasos y monstruos*, Aguilar, Madrid, 2006.
SINC, «Estudian por primera vez los efectos de la erupción del volcán Tambora en la Península Ibérica», www.plataformasinc.es/index.php/esl/Noticias/Estudian-por-primera-vez-los-efectos-de-la-erupcion-del-volcan-Tambora-en-la-Peninsula-Iberica, 2009.
Swift, Jonathan, *Los viajes de Gulliver*, Valdemar, Madrid, 2003.
Theroux, Paul, «The Golden Man: Saparmurat Niyázov's Reign of Insanity», en *The New Yorker*, 28 de mayo de 2007.
Verne, Julio, *Viaje al centro de la tierra*, Anaya, Madrid, 2001.

www.climate.jpl.nasa.gov/widget/.
www.elzo-meridianos.blogspot.com.
www.johnbradley.com.
www.petitfute.com.
www.reversibledestiny.org.
www.viceland.com.
www.winchestermysteryhouse.com/.

LUGARES MÁGICOS

Allen Paulos, John, *El hombre anumérico*, Tusquets, Barcelona, 1990.
Allen Paulos, John, *Elogio de la irreligión*, Tusquets, Barcelona, 2009.
Botton, Alain de, *Las consolaciones de la filosofía*, Taurus, Madrid, 2003.
Botton, Alain de, *El arte de viajar*, Taurus, Madrid, 2002.
Dawkins, Richard, *Destejiendo el arco iris*, Tusquets, Barcelona, 2000.
Durán, Antonio J., *Pasiones, piojos, dioses… y matemáticas*, Destino, Barcelona, 2009.
Fort, Charles, *El libro de los condenados*, Reditar, Barcelona, 2006.
Harris, Marvin, *Vacas, cerdos, guerras y brujas*, Alianza Editorial, Madrid, 1998.
Hooks, Margaret, *Edward James y Las Pozas. Un sueño surrealista en la selva mexicana*, Turner, México, 2005.
Larrey, Lydia E., «Flor de sal», en suplemento *Es* de *La Vanguardia*, 29 de agosto de 2009.
López-Ligero, Manuel, «Mundo intacto», en *El Dominical*, 23 de marzo de 2008.
Melville, Herman, *Moby Dick*, Anaya, Madrid, 2003.
Moret, Xavier, *La isla secreta,* Ediciones B, Barcelona, 2002.
Palau Riberaygua, Josep M., «Otros mundos», en suplemento *Es* de *La Vanguardia*, 29 de agosto de 2009.
Parra, Sergio, *Jitanjáfora: Desencanto*, AJEC, Granada, 2010.
Pérez-Reverte, Arturo, «La hostería del Chorrillo», *XLSemanal*, 1 de julio de 2007.
Philip, Catherine, «El árbol más alto del mundo», en *El Mundo*, 4 de octubre de 2006.
Piccard, Bertrand, y Jones, Brian, *La vuelta al mundo en 20 días*, Península, Barcelona, 2000.
Pratchett, Terry, *El éxodo de los gnomos*, Timun Mas, Barcelona, 2008.
Punset, Eduardo, *Por qué somos como somos*, Aguilar, Madrid, 2008.
Reverte, Javier, *Los caminos perdidos de África*, Plaza & Janes, Barcelona, 2002.

Rodríguez Picó, Alfred, «Un experimento arriesgado: la ascensión en globo de Glaisher y Coxwell», en *El Periódico de Catalunya*, 17 de octubre de 2007.

Rodríguez Picó, Alfred, «Duendes del espacio: El fenómeno de los “chorros azules”», en *El Periódico de Catalunya*, 8 de octubre de 2008.

Rodríguez Picó, Alfred, «Piedras viajeras: un fenómeno en el Valle de la Muerte», en *El Periódico de Catalunya*, 11 de junio de 2007.

Rodríguez Picó, Alfred, «Un nuevo tipo de nube», en *El Periódico de Catalunya*, 11 de junio de 2009.

Sagan, Carl, *Cosmos*, Planeta, Barcelona, 2004.

Sánchez, Jorge, *La vuelta al mundo en mil y un días*, Dilema, Madrid, 2008.

Sandri, Piergiorgio M., «Los lugares más remotos», en suplemento *Es* de *La Vanguardia*, 29 de agosto de 2009.

Stepney, Rob, «El mundo único de Socotra», en suplemento *Magazine* de *El Mundo*, 28 de agosto de 2005.

Tapounet, Rafael, «El botánico rampante», en *El Periódico de Catalunya*, 25 de mayo de 2008.

Tattersall, Graham, *Cómo los números pueden cambiar tu vida*, Ediciones B, Barcelona, 2009.

Tolkien, J. R. R., *El señor de los anillos. Las dos torres,* Minotauro, Barcelona, 2009.

Wagensberg, Jorge, *La rebelión de las formas*, Tusquets, Barcelona, 2004.

www.brunosart.com.

www.meteored.com/RAM/numero11/microfisica.asp.

www.navajonationparks.org/htm/antelopecanyon.htm.

www.papelenblanco.com.

www.socotraislandadventure.com.

www.starregistry.ca.

www.tejiendoelmundo.wordpress.com.

www.treedome.com.

ÍNDICE POR PAÍSES

ALEMANIA: Brennender Berg. Capilla de Suurhusen. Die Waldspirale. Dresde. Herzogenaurach. Hotel arborícola. Hotel Eh’haeusl. Iglesia de San Juan Evangelista. Kagar. Kissing. Nördlingen. Pankstrasse. Petting. Pico Brocken. Reino de Kreuzberg. Reutlingen. Rothenburg. Siemensdamm.

ANTÁRTIDA: Commonwealth Bay. Lago Don Juan. Plateau Station. Stellar Axis.

ANTIGUA Y BARBUDA: Isla de Redonda.

ARGELIA: Autoroute Est-Ouest.

ARGENTINA: El Arca de Enrimir. El Desafío.

AUSTRALIA: Bumbunga. Burketown. Coober Pedy. Ducado de Avram. El acantilado de The Gap. Estado independiente de Rainbow Creek. Hutt River. Islas Cocos. Lago Hillier. Monte Augustus. Monte Wingen. Nimbin. Perth. Pinnacles Desert. Principado de Marlborough. Queensland. Sculpture Garden. Tree Top Walk. Warra.

AUSTRIA: Cueva de Lamprechtsofen. Fucking. Pölla. Leoben. Hallstatt.

AZERBAIYÁN: Puta.

BAHRÉIN: Árbol de la Vida.

BÉLGICA: Baarle-Hertog.

BELICE: Laguna Azul u Ola Blanca.

BOLIVIA: La Ciudad de los Duendes. La Paz. Salar de Uyuni.

BRASIL: Areia Vermelha. Belterra. Fordlandia.

BULGARIA: Bosque petrificado.

CAMBOYA: Angkor Wat. Bokor Hill Station. Delta del Mekong.

CANADÁ: Alert. Calgary. Cathedral Grove. Denison's Road. Derby Line. Dildo. Grafitis en 3D en la ciudad de Moose Jaw. Île Notre-Dame. Isla de Vancouver. Isla del Roble. Islas Zavikon. Rock Island. Taillon's International Hotel. Toronto. Viaducto del Príncipe Eduardo. *Ville souterraine* de Montreal. Zorra.

CHILE: Algarrobo. Caleta Tortel. Desierto de Atacama. Isla Paraíso. Punta Arenas.

CHINA: Autopista de Tarim. Beijing. Cueva de la Flauta de Caña. Dafen. Fuente termal de Huanglong. Huashan. Kowloon. Linfen. Pirámides chinas. Proyectos tofu. Puente Nankín. Urumchí.

COLOMBIA: Catedral de sal. Ciudad Perdida. Río Caño Cristales.

COREA DEL NORTE: Hotel Ryugyong. Kijong-dong.

COREA DEL SUR: Busán. New Songdo.

COSTA RICA: Río Celeste.

CROACIA: Bisevo. Isla Goli Otok.

DINAMARCA: Christiania. Warming Island.

ECUADOR: Chone. Laguna de Cuicocha.

EGIPTO: Puerto de Alejandría.

EMIRATOS ÁRABES UNIDOS: Burj Khalifa. Hidrópolis. The World.

ESPAÑA: Bosque de Irati. Cabo de la Nave. Cal Sebas. Canteras de s'Hostal. Eixt. El Caminito del Rey. El Hemp. Guarromán. Hotel Punta Grande. Huerta de Rey. Isla Mayor. Júzcar. La Torca del Cerro. Luna. Nombela. Nova España. Observatorio del Roque de los Muchachos. República de Perejil-Leyla. República Senatorial de Timeria. Sima de los Huesos. Torca del Carlista. Tribu Tatúa.

ESTADO FEDERADOS DE MICRONESIA: Ruinas de Nan Madol.

ESTADOS UNIDOS: Angloe. Aurora Bridge. Biosfera 2. Boston. Bubblegum Alley. Cactus Dome. Cañón del Antílope. Casa Biltmore. Cashmere. Carmel. Celebration. Cementerio de ruedas. Centralia. CETI. Dole Plantation. Earth. «El Deshuesadero». El pequeño triángulo de Hess. Embalse Ivanhoe. Epicentro Obama. Fort Lauderdale. Fresh Kills. Fuentes termales de Mammoth. Golden Gate. Grace Cathedral. Hearst Castle. HPSS/ *JFCOMdata center*. Iglesia universalista unitaria de las cruces. Isla Sarichef. Islas Zavikon. Joder. Lago Mono. Megalaberinto de la Granja de los Davis. Marte. Mercurio. Micronación de Osho. Mill Ends Park. Monte Rainier. Monte Washington. Neptune City. Nevada Test Site. Northerly Island. Parque Nacional de las Secuoyas. Parque Nacional Redwood. Parque Waldo. Planta Pantex. Proyecto Venus. Red Rock Island. Reino de Talossa. República de Molossia. *ReStart Internet Addiction Recovery Program*. Restaurante Heart Attack Grill. Roble del Ángel. Roseto. Salvation Mountain. Santa Cruz. San Luis Obispo. Seta de la miel. *Sliding rocks*. Solvang. Shishmaref. Stepford. The Woodlands. Tightwad. Treasure Island. Twinsburg. Valle de Napa. Venus. Winchester Mystery House.

ESTONIA: Parque Nacional de Soomaa.

ETIOPÍA: Beta Giyorgis. Castillos de Gondar. Danakil.

FILIPINAS: Cavite. Cementerio Norte de Manila. Colinas de chocolate.

FIYI: Vatu Vara Island.

FRANCIA: Balsa de las copas (Guayana Francesa). Cementerio Père-Lachaise. Condom. Eurotúnel. Gran duna de Pyla. La línea 13 del metro de París. Les Carrières de Paris. República de Goust. Sala de Verna. Sima Mirolda.

GABÓN: Depósito de Oklo.

GEORGIA: Cueva de Krubera-Voronia.

GRANADA: Museo subacuático de estatuas. White Island.

GRECIA: Isla de Athanasios.

HOLANDA: Geldrop. Kuboswoming. Madurodam. Makkinga. Naarden.

HONDURAS: Xucutaco-Hueitapalan, la Ciudad Blanca.

INDIA: Chand Baori. El árbol asesino de Kerala. Geriátrico para elefantes. Islas Andamán. Lluvia roja de Kerala. Roopkund. Reserva de Sundarbans. Torre Antilla.

INDONESIA: Mar de ardora. Río Citarum. Sala de Sarawak. Volcán Ijen. Volcán Tambora.

IRAK: Cementerio Wadi al Salam.

ISLANDIA: Cráter del Snæfellsjökull. Islandia, isla de hielo y fuego.

ISLAS MARSHALL: Isla de Runit.

ISRAEL: Huerto de Getsemaní. National Urban Training Center.

ITALIA: Hase, el conejo rosa gigante. Iglesia de Santa Maria della Concezione dei Cappuccini. Isla Ferdinandea. San Gimignano.Tavolara.Viganella.

JAMAICA: Nueva Atlántida.

JAPÓN: Bosque de Aokigahara. Distrito de Kanagawa. Granjas subterráneas. Hashima. Hosen-Ji. Línea Yamanoete del metro. Monte Mihara. Restaurante Papin en Kurashiki. Reversible Destiny Lofts. Túnel de Daishimizu. Túnel de Selkan.

KIRIBATI: Islas divididas por la línea internacional del cambio de fecha.

LIBIA: Al Aziziya.

LITUANIA: La colina de las Mil Cruces.

MADAGASCAR: Baobabs.

MAURITANIA: Cementerio de barcos de Nuadibú. Chinguetti.

MÉXICO: Cerralvo Island. Colonia Penal Federal Islas Marías. Cráter de la península de Yucatán. Cueva de los cristales. Sótano de las golondrinas. Iglesia de San Juan Paragaricutiro. Isla Bermeja. Isla Espiral. Las Pozas. The Maya-Pyramid Hotel. Walden Dos.

MYANMAR: Bagan.

NAMIBIA: Dead Vlei. Kolmannskuppe.

NAURU: La isla de los ricachones obesos.

NEPAL: Glaciar de Khumbu.

NÍGER: Árbol del Teneré.

NIGERIA: Lagos.

NORUEGA: Archipiélago de Lofoten. Bóveda Global de Semillas de las Svalbard. Cabo Nordkinn. Lysebotn. Reine.

NUEVA ZELANDA: Baldwin Street. Cuevas de Waitomo. Isla de Puangiangi.

Stratford. Tokelau.

PANAMÁ: Isla Porcada.
PAPÚA NUEVA GUINEA: Aldea Koke.
PERÚ: Iquitos. Islas flotantes de los uros. La Piedra del Diablo. Necrópolis de Paracas.
POLONIA: Minas de Wieliczka y Bochnia.
PORTUGAL: Cabo da Roca. Mar de ardora.
PUERTO RICO: Bahía Fosforescente.

REINO UNIDO: Archipiélago de Tristan da Cunha. Argleton. Beachy Head. Búnker en Camdem. Calle Parliament. Cementerio victoriano de mascotas. Centro de Tecnología Alternativa. Claremont Road. El Jardín de la Especulación Cósmica. Eurotúnel. Faro de Bell Rock. Faro de Bishop. GOY CL. Grafitis en 3D. Hay-on-Wye. Hornsey Lane. Iglesia de Sledmere. Isla de Sark. La Calzada del Gigante. Las Órcadas. Peña Rockhall. Portmeirion. Poundbury. Proyecto Edén. Punto Nemo. Reebok CrossFit. Safe Scandinavia. Scapa Flow. Skara Brae. Salford. Sealand. The Dark Edges. Thorpeness. Wincanton. Yorkshire.
REPÚBLICA CHECA: Osario de Sedlec. Theresienstadt. Viaducto de Nusle.
REPÚBLICA DE IRLANDA: Acantilados de Moher. The Dark Edges.
REPÚBLICA DEL CONGO: Centro de rehabilitación de chimpancés de Tchimpounga.
REPÚBLICA DEMOCRÁTICA DEL CONGO: Rayos en Kinsasa.
REPÚBLICA DOMINICANA: Las Salinas.
RUMANIA: Castillo de Bran. El «Cementerio Alegre».
RUSIA: BIOS-3. Cementerio de barcos de Kamchatka. El agujero más profundo. La «Mansión» de Arcángel. La ruta de los huesos. Lago Baikal. Magnitogorsk. Nizhni Nóvgorod. Norilsk. Oimiakón.

SINGAPUR: Estación Dhoby Ghaut.
SOMALIA: Mar de ardora.
SUAZILANDIA: Baile de las Cañas.
SUECIA: Edificio Turning Torso. El Globe. Haparanda. Observatorio de Uraniborg. Pícea solitaria de Noruega.
SUIZA: Gruyères. H. R. Giger Museum Bar. LHC. Refugios nucleares. Túnel de San Gotardo. Túnel del Simplon.
SURÁFRICA: Cabo de las Agujas. Cabo Malayo.

TAILANDIA: Koh Phi Phi Leh. Phuket. Santuario de la Verdad. Wat Pa Maha Chedi Kaew.

TAIWÁN: San Zhi.
TANZANIA: Lago Natron.
TRINIDAD Y TOBAGO: Bird Island.
TONGA: República de Minerva.
TURKMENISTÁN: Asjabad. Puerta del infierno.
TURQUÍA: Capadocia. Derinkuyu. Pamukkale. Puente del Sultán Mehmet.

UCRANIA: Cementerio subacuático de estatuas. Chernóbil. Prípiat.
UGANDA: Chimp Haven. Lira.
UZBEKISTÁN: Isla Renacimiento.

VANUATU: El país de la felicidad.
VENEZUELA: Relámpago del Catatumbo.

VIETNAM: Hotel Hang Nga.

YEMEN: Árbol sangre de dragón. Shibam.

BIOGRAFÍA DEL AUTOR

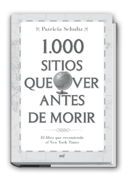
Sergio Parra (Barcelona, 1978) es editor y coordinador de diversos medios digitales, como Xataka Ciencia, Papel en Blanco o Diario del Viajero. También mantiene el blog Lugares que parecen de mentira, inspirado en la filosofía del presente libro.

Como divulgador de ciencia es autor de una biografía de Michael Faraday (RBA, 2013), en la colección Grandes Ideas de la Ciencia; también es colaborador habitual en prensa (Quo o Mètode) y radio (Quítate la liga, en Onda Cero, o Levántate y Cárdenas, en Europa FM).

Como narrador ha publicado varias novelas, entre las que destacan Jitanjáfora (AJEC, 2006, finalista de los Premios Ignotus de la Asociación Española de Fantasía y Ciencia Ficción), Jitanjáfora: desencanto (AJEC, 2011), Venus decapitada (Bizancio, 2009) o La moleskine (Nostrum, 2006, V Certamen Nacional de Narrativa Caja Castilla La Mancha).

www.lugaresqueparecendementira.com
sparra@escible.com
@SergioParra_

OTROS LIBROS DE LA COLECCIÓN



1.000 SITIOS QUE VER ANTES DE MORIR

Patricia Schultz

Desde lugares espirituales como Bagan, en Myanmar, hasta otros terrenales como el barrio comercial de Hong Kong; desde maravillas naturales como el Cañón del Colorado hasta otras como Petra, la legendaria ciudad perdida de Jordania, este libro reúne los tesoros más atractivos del mundo. Ruinas sagradas, grandes hoteles, castillos, festivales, restaurantes, catedrales, islas paradisíacas, museos... Este libro te explica lo esencial de aquello que no te puedes perder en cada ciudad, pueblo o lugar del mundo en el que te encuentres.



1000 SITIOS QUE VER EN ESPAÑA AL MENOS UNA VEZ EN LA VIDA

Juan Eslava Galán

«En España no hay menos de cincuenta o cien mil lugares interesantes. Una lista de mil lugares que vale la pena visitar es necesariamente incompleta, soy consciente de ello. Por eso he intentado que incluyera los lugares esenciales de España para un aficionado al arte, al paisaje, a los museos, a la gastronomía, a los lugares insólitos o misteriosos, a la historia, al exotismo, a las fiestas, a la arqueología... Estoy seguro de que todos los lugares que este libro incluye nos dejarán un recuerdo inolvidable»

Juan Eslava Galán

300 lugares de verdad que parecen de mentira

Sergio Parra

Ediciones Martínez Roca es un sello editorial de Ediciones Planeta Madrid, S. A.
Paseo de Recoletos, 4, 28001 Madrid (España)
www.planetadelibros.com

Primera edición en libro electrónico (epub): junio de 2013

ISBN: 978-84-270-4032-8 (epub)

Conversión a libro electrónico: J. A. Diseño Editorial, S. L.